

10 /95 Oktober
Das Spielemagazin, das viel bietet
TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
4 399158 807507 10
DM 7,50
sfr 7,50 öS 60
PC Spiel mit CD-ROM
PC Spiel
mit CD-ROM
QPOP:
Kleines Spiel ganz groß
Fesselnde Reise durch die Zeit
Buried in Time
Archibald Applebrooks Abenteuer
Endlich da!
7 CDs voller Grusel
Phantasmagoria
Auf der PC-Spiel-CD:
Tolle Demos, viele Extras
The Need for Speed
Beste Rennsimulation aller Zeiten
Ascendancy
Pinball Illusions
und viele andere ...
Wer wird Deutschlands Flipper-Champ?
Sagenhafte Preise beim Supercup '95

Fuzzy's World

NEU!

- 18 verrückte Bahnen
- viele witzige Gags
- bis zu 4 Spieler
- Multilingual (D/E/F..)
- deutsche Anleitung

Jetzt im Handel!



Minigolf im Weltraum!









So haben Sie Minigolf noch nie erlebt! Es erwarten Sie 18 verrückte und vom Planeten völlig losgelöste Bahnen! Fuzzy, der in jeder Galaxis bekannte Golfprofi hat einen mit vielen Gags ausgestatteten Parcours für Sie aufgebaut! Viele Bahnen gliedern sich in mehrere Teilbahnen auf, so führen vom einen zum nächsten Grün z.B. nur organische Vakuum-Röhren oder Antimaterie-Beamstrahlen. Bezwingen Sie die Gravitationen und leichte Oberflächenprobleme auf Ihrem Weg durch die orbitalen Besonderheiten von *Fuzzy's World!*

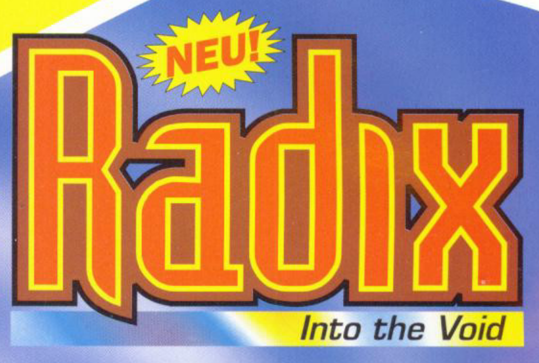
Sharewareversion incl. 10 Shareware-Spiele CDR2111 **DM 5,95**

DM 49,95
CD-ROM, Best.Nr. CDR2104

Radix

NEU!

- 27 Missionen
- Texture-Mapping
- Mehrkanalsound
- gerenderte Grafiken
- Licht, Schatten und Nebel
- Netz- u. Modemplay bis 4 Spieler



Arcade-Action in 3D!







Haben Sie sich auch schon oft gefragt, warum denn keiner ein Flugkampfspiel produziert, bei dem das Fliegen wirklich Spaß macht? Sie haben Glück - denn jetzt gibt es RADIX. *Erleben Sie Arcade-Action pur - fast wie am Automaten!* Ein gigantisches außerirdisches Raumschiff nähert sich der Erde. Dringen Sie mit dem RADIX-Superfighter in's Innere des Raumschiffes ein, richten Sie massiven Schaden an und retten Sie die Erde! Erleben Sie *27 Missionen* auf der Oberfläche und im Riesenraumschiff, dynamische Licht- und Schatteneffekte, gerenderte Grafiken und vieles mehr! Natürlich haben die Programmierer von Union Logic Software dafür gesorgt, daß sich dieses Game auch *so gut spielt, wie es aussieht!*

DM 79,95
CD-ROM, Best.Nr. CDR2109

Sharewareversion incl. 10 Shareware-Spiele CDR2108 **DM 9,95**

Demnächst bei CDV:



Skunny

Jump&Run wie auf der Konsole!

Helfen Sie dem Eichhörnchen "Skunny", die zahlreichen und gefährlichen Fallen und Feinde zu überwinden. Skunny kann unglaublich schnell rennen und auf weit entfernte Plattformen springen.

Dieses Jump&Run-Game bietet weiches Scrolling in alle Richtungen, 256-Farben-Grafik u.v.m. **Skunny macht einfach Spaß!**



FAX
(0721) 97224-24
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Die Top 5 des Monats Oktober

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Oktober sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat Oktober.

Beste Grafik:
Fade to Black

Bester Sound:
Buried in Time



Jürgen

1. The Need for Speed
2. Whale's Voyage II
3. Phantasmagoria



Klaus

1. Phantasmagoria
2. The Need for Speed
3. Fade to Black



Marcus

1. Fade to Black
2. The Need for Speed
3. Mechwarrior 2



Stefan

1. Fade to Black
2. Ascendancy
3. The Need for Speed



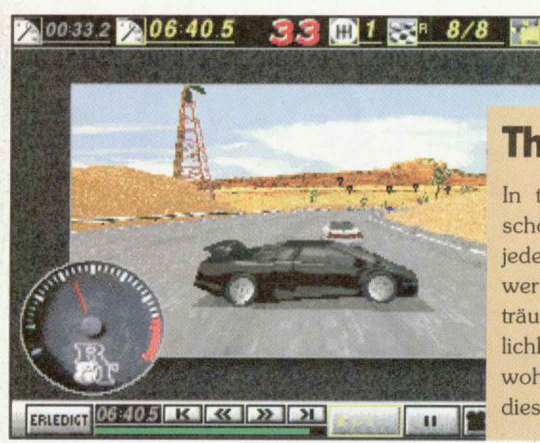
Thomas

1. Fade to Black
2. The Need for Speed
3. Mechwarrior 2



Vera

1. The Need for Speed
2. Fade to Black
3. Buried in Time



1

The Need for Speed

In traumhaften Sportwagen über die schönsten Highways der Welt, jenseits jeder Geschwindigkeitsbegrenzung – wer hat nicht schon einmal davon geträumt. Was sich die meisten in Wirklichkeit kaum leisten können: Im bisher wohl besten Rennspiel erfüllt man sich diese Wünsche Seite 101



2

Fade to Black

Conrad Hart, der schon in *Another World* und *Flashback* zahllose Freunde gewann, hat erneut Ärger mit den bösen Morphs. Das neue Spiel ist anders als die vorhergehenden und setzt neue Maßstäbe im 3D-Genre

Seite 108



Phantasmagoria

Es ist ein tolles Adventure, ein interaktiver Spielfilm erster Sahne und eine unheimlich gruselige Story: Wem Horrorfilme nur noch ein müdes Lächeln abringen, der findet hier einen Nervenkitzel ganz neuer Art

Seite 103



4

Whale's Voyage II

Wieder geht das Raumschiff Whale auf große Fahrt. Mit Eurer Hilfe wird sie für die vierköpfige Besatzung bestimmt glücklich ausgehen. Handeln, Ballern, Rätseln, Forschen – der phantastische Genremix bietet alles und noch viel mehr

Seite 107



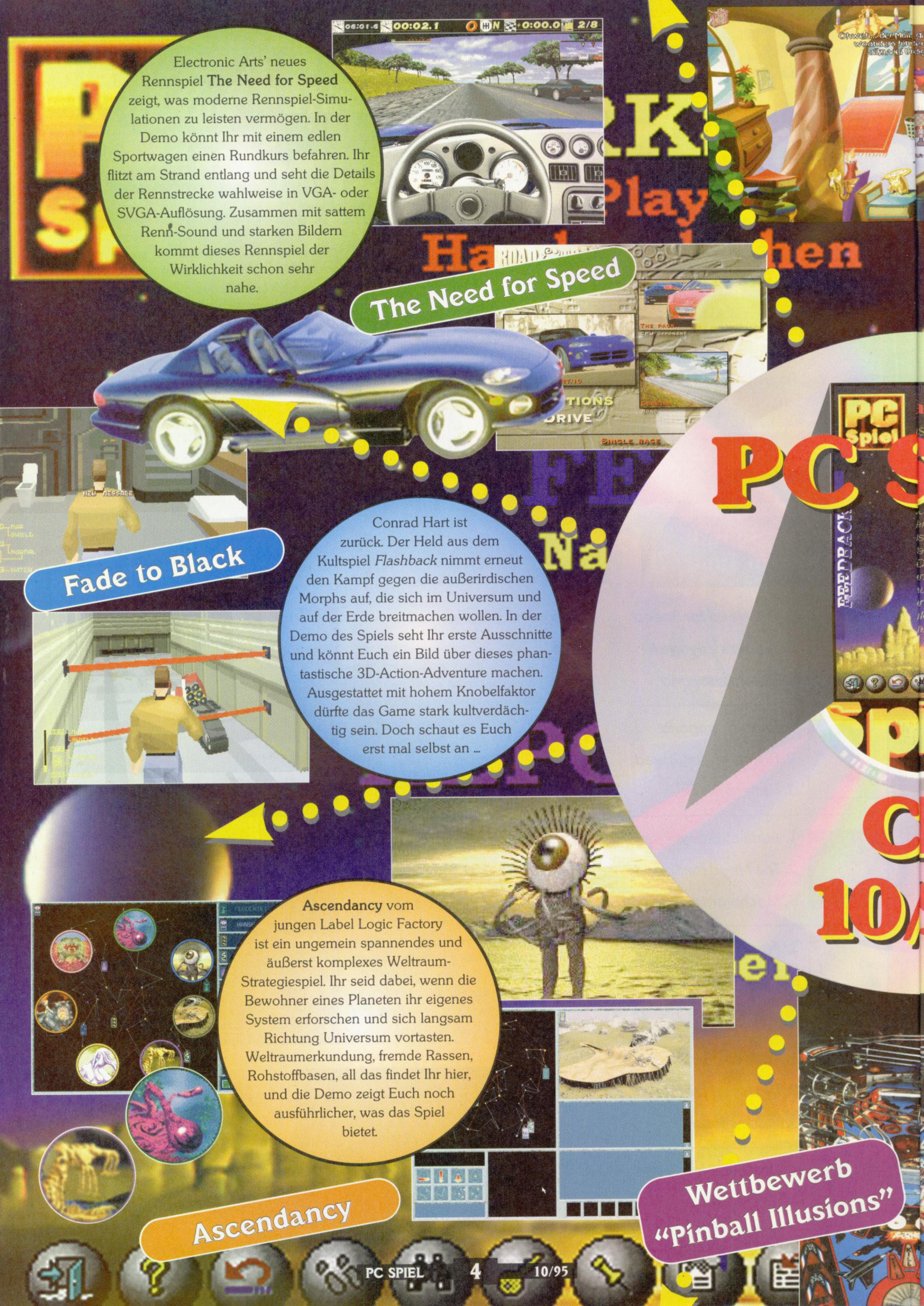


5

Mechwarrior 2

Für Battletech-Fans ist's ein Muß, aber alle anderen sollten ruhig auch einen Blick riskieren. Der Kampf riesiger Roboter in ferner Zukunft ist eine enorm spannende Herausforderung

Seite 46



Electronic Arts' neues Rennspiel **The Need for Speed** zeigt, was moderne Rennspiel-Simulationen zu leisten vermögen. In der Demo könnt Ihr mit einem edlen Sportwagen einen Rundkurs befahren. Ihr flitzt am Strand entlang und seht die Details der Rennstrecke wahlweise in VGA- oder SVGA-Auflösung. Zusammen mit sattem Renn-Sound und starken Bildern kommt dieses Rennspiel der Wirklichkeit schon sehr nahe.

Conrad Hart ist zurück. Der Held aus dem Kultspiel *Flashback* nimmt erneut den Kampf gegen die außerirdischen Morphs auf, die sich im Universum und auf der Erde breitmachen wollen. In der Demo des Spiels seht Ihr erste Ausschnitte und könnt Euch ein Bild über dieses phantastische 3D-Action-Adventure machen. Ausgestattet mit hohem Knobelfaktor dürfte das Game stark kultverdächtig sein. Doch schaut es Euch erst mal selbst an ...

Ascendancy vom jungen Label Logic Factory ist ein ungemein spannendes und äußerst komplexes Weltraum-Strategiespiel. Ihr seid dabei, wenn die Bewohner eines Planeten ihr eigenes System erforschen und sich langsam Richtung Universum vortasten. Weltraumerkundung, fremde Rassen, Rohstoffbasen, all das findet Ihr hier, und die Demo zeigt Euch noch ausführlicher, was das Spiel bietet.



Archibald Applebrooks Abenteuer

Das neue Adventure von Software 2000 bringt Euch in die Nähe von Archibald, einem netten älteren Schotten, der als Bibliothekar in einem kleinen Buchladen arbeitet und sich mit seinem Boß, einem Ekelpaket erster Güte, herumärgert. Begleitet Archibald auf seinen ersten Schritten in ein großes Abenteuer ...

QPOP

Was tun, wenn die Evolution aus den Fugen gerät? Am besten sucht man sich eine favorisierte Spezies aus und protegiert sie bis zum hoffentlich glücklichen Ende. In **QPOP** von Kiwi-Games dürft Ihr Euch als Götter in einer fernen Zukunftswelt voller seltsamer Kreaturen versuchen. Die Demo des Programms und einen wirklich witzigen Bildschirmschoner für Windows mit den Helden des Spiels in zahlreichen Spielszenen findet Ihr auf der CD.

Wari

Wari ist wieder einmal ein gut gelungenes Spiel aus der Shareware. Es handelt sich um eine Variation des afrikanischen Bohnenspiels Kalaha. Ihr müßt im Wettstreit mit einem (Computer-)Gegner versuchen, Eure Bohnen in den Vertiefungen des Spielbretts so zu verteilen, daß nur eine bestimmte Anzahl übrigbleibt, die Euch schließlich gutgeschrieben wird. Gewinner ist der Spieler mit den meisten "guten" Bohnen. Wari bietet sehr schöne Grafik und logisches Gameplay.

Fuzzy's World

Ein zweites Shareware-Goldstück nennt sich **Fuzzy's World** und ist ein buntes, abgedrehtes Weltraum-Minigolf. Als Einzelspieler oder im Team müßt Ihr versuchen, den Golfball mit möglichst wenigen Schlägen in das Zielloch zu bringen. Hindernisse sind nicht nur Kurven, Ecken und Bodenwellen, sondern auch Aliens und "astrophysikalische Phänomene". Fuzzy's World wird komplett mit der Maus gespielt, der Mauszeiger dient als Schläger, und die Schlagstärke wird durch Ziehen der Maus eingestellt.

Macht mit beim Wettbewerb von Vobis, 21st Century Entertainment und der PC Spiel. Mit **Pinball Illusions** heißt es Punkte sammeln – und zwar mindestens 300 Millionen. Im Flippertisch "Law and Justice" müßt Ihr die Kugeln treffsicher unterbringen, nur dann erhaltet Ihr Sonderspiele und viele, viele Points. Schafft Ihr die 300-Millionen-Grenze, dann dürft Ihr Euren Highscore auf Diskette abspeichern und an die Redaktion schicken. Auf der Computer '95 in Köln werden die Besten der Besten unter Euch noch einmal gegeneinander antreten, um sich phantastische Preise zu erkämpfen. Eine Demo, die ausreicht, um mitzumachen, findet Ihr im Verzeichnis \DEMOS\WETTBWRB als ILLUSION.EXE.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

CD-Redaktion (Ltg.)
Jürgen Borngießer (jb)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Schlußredaktion
Helga Koch

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Heinrich Stiller (hs), Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Michael Suck (msu), Martin Wehnert, Harald Wehnhardt (haw)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Archibald Applebrooks Abenteuer, © Software 2000

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Christian Siebert, Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Torsten Bonin, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Schmauch, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25H, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM. Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel. 0 56 51/97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

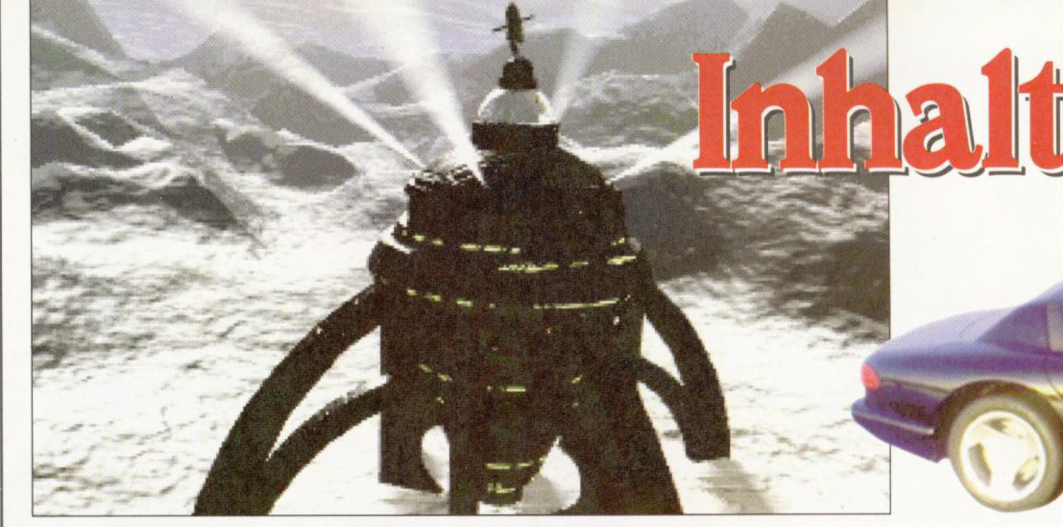
Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in PC Spiel veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Befindet sich die Heft-CD nicht auf dem Titel wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag (Adresse s. o.)

Inhalt



Whale's Voyage II **Seite 107**

Spotlight

Report

Thema

Lupe

Wettbewerbe

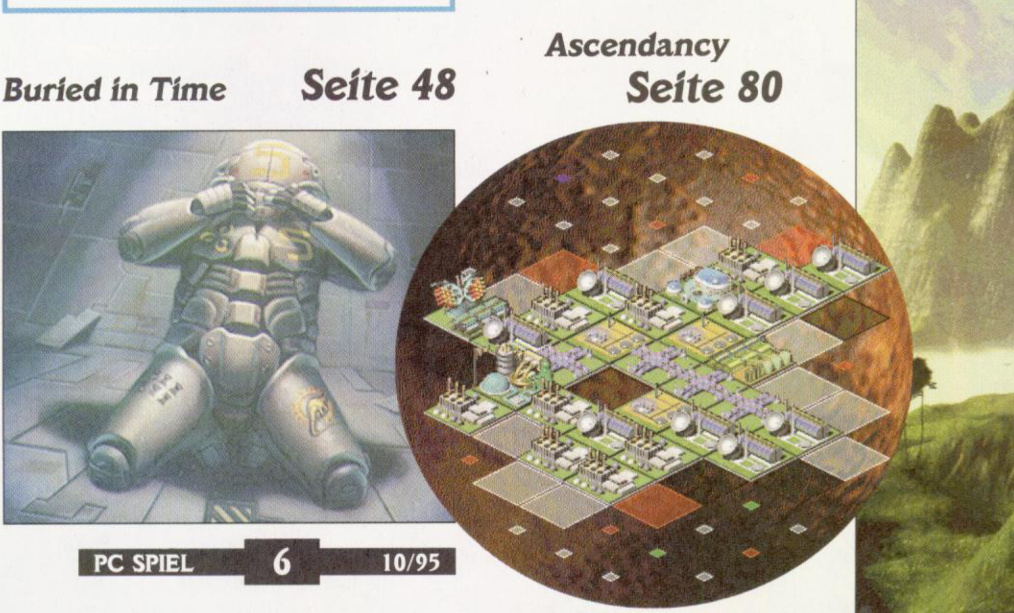
Werkstatt

Rubriken

Comic

Buried in Time **Seite 48**

Ascendancy **Seite 80**



t10/95



The Need for Speed
Seite 101

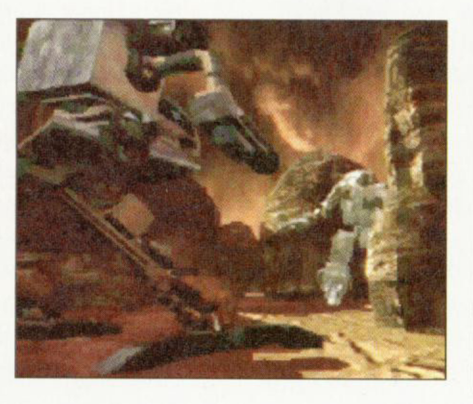


Phantasmagoria
Seite 102

Spielfeld

Battle Isle 3 – Das Schwarze Imperium
Seite 74

Mechwarrior 2
Seite 46



... und aus bist du

So langsam kommt die Sache mit dem Jugendschutz im Hinblick auf Computerspiele so richtig ins Rollen. Da ist zum einen die *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften* (BPjS), die auch Spiele prüft – allerdings nur auf Antrag berechtigter Stellen (z.B. Jugendämter). Die BPjS hat die Möglichkeit, von ihr als jugendgefährdend eingeschätzte Produkte zu indizieren oder gar eine Beschlagnahme anzuordnen. Ein indiziertes Spiel darf nicht werblich zum Kauf angeboten oder Personen unter 18 Jahren in irgendeiner Form zugänglich gemacht werden, und ein beschlagnahmtes Produkt darf überhaupt nicht vertrieben oder Publikum in irgendeiner Form zugänglich gemacht werden.

Die *Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle* (USK) erteilt im Auftrag und nach Vereinbarung einer Mehrheit der Unterhaltungssoftwarehändler in Deutschland Altersempfehlungen für Computerspiele. Die waren bisher allerdings nur insoweit bindend, als daß die vereinbarenden Händler sich verpflichtet haben, beim Verkauf entsprechender Produkte die jeweiligen Empfehlungen zu beachten.

Trotz aller Prüfungen gibt es in bezug auf Computerspiele immer noch eine Grauzone in Sachen Jugendschutz, denn nach wie vor streitet man heftig über die Auslegung der gesetzlichen Bestimmungen. So sind sich – wie man hört – bei einigen jüngst erfolgten Indizierungen sogar die Mitglieder des BPjS-Gremiums uneiniger denn je über Notwendigkeit und Sinn der jeweiligen Maßnahmen.

Wenn das Dilemma schon nicht zu jedermanns Befriedigung gelöst werden kann, so ist wohl unstrittig, daß jeder "Eignungsprüfung" wenigstens klare und nachvollziehbare Kriterien zugrunde liegen sollten. An der ausgeübten Praxis darf man allerdings mit Recht weiterhin zweifeln.

Andererseits: Warum schwappen die Wellen der Empörung eigentlich so hoch, wenn mittlerweile Hersteller und Distributoren freiwillig Beschränkung in Sachen übermäßiger Gewaltdarstellung üben? Ehrlich gesagt: Die Einstellung "Wo Bloodmode drin ist, will ich's auch sehen!" kommt mir oft vor wie die von Leuten, die beim Pauschal-Büfett stets mit der Plastiktüte aufkreuzen, um bloß nicht zu wenig fürs Geld zu bekommen. Ob's schmeckt oder nicht – hat man's bezahlt, würgt man's auch runter...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen Euch

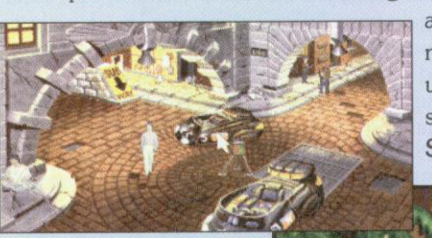
Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion

News

Reporter jagt Mörder

Von **21st Century** soll noch in diesem Jahr ein neues Grafikadventure kommen. Die Steuerung funktioniert im Stil der LucasArts-Standardoberfläche, und die Spieler sollen dem Helden Tim helfen, den Mörder seines Kumpels zu fangen. Tim, seines Zeichens Reporter, hat natürlich den richtigen Spürsinn, um den Mörder zur Strecke zu bringen. Handgemalte Hintergründe, vollständige Sprachausgabe, 100 MB an Animationen, 50 MB Musik und 75 Schauspieler: Das sind einige Features von **Synnergist**.



21st Centurys neuestes Game soll im Herbst kommen



75 Schauspieler treten im Spiel auf

Hubi-Action

Gametek versucht sich an einem Hubschrauber-Actiongame mit zahlreichen neuen Features. Hauptziel von **Hellfire Zone** ist es, seinen Apache durch die feindlichen Linien zu schicken und vermißte Soldaten der eigenen Truppe zu befreien. Dagegen steht natürlich eine ordentlich ausgerüstete Feindarmee, die nichts unversucht lassen wird, um eben dies zu verhindern. Gametek verspricht abwechslungsreiche Missionen, ein umfangreiches Ausrüstungsarsenal, realistische Flugkontrolle und eine 360-Grad-Rundumsicht. Das Programm soll noch in diesem Jahr über die Ladentische gehen.



Hellfire Zone soll noch vor Weihnachten in den Läden stehen

Rock'n'Roll-Adventure



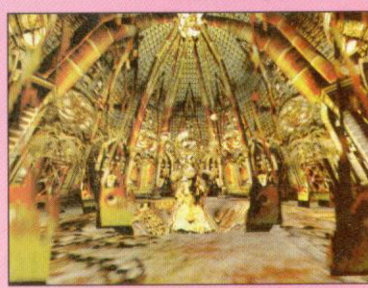
Das wurde ja auch langsam Zeit: Ein Video-Adventure rund um den Rock'n' Roll. **Mindscape** hat sich mit **Total Distortion** des Themas angenommen. Die ersten Screenshots sehen phantastisch aus. Und die angekündigten Features setzen noch einen drauf. Mehr als 50 Original-Rocktracks sollen die Ohren verwöhnen. Der Spieler soll im Adventure durch mehrere Genres geistern. Außerdem steht eine Videokamera für eigene Musikclips zur Verfügung. Und das alles soll eben in ein 3D-Adventure verpackt sein. Noch in diesem Herbst soll das Teil für ungefähr 120 Mark zu haben sein.

Tränen in Schottland

Kürzlich gestattete die Firma Mindscape einen ersten Blick auf ein neues Spiel, **Azrael's Tear**. Die Geschichte spielt in den dunklen Gängen und Korridoren einer versunkenen Tempelanlage. Nachdem der Meeresspiegel vor der schottischen Küste extrem zurückgegangen ist, kann sie nach Jahrhunderten endlich wieder betreten werden.



Erst mal sehen, wo's langgeht



Es ist nicht alles Gold, was glänzt

Drinnen hausen uralte Ritter und – ähem – Dinosaurier. Der merkwürdige Brief eines inzwischen wohl verblichenen Diebeskollegen spitzt den Spieler darauf an, in die nur sporadisch von glühendem Moos erhellte Dunkelheit hinabzusteigen, um einen sagenhaften Edelstein aus der Mitte der Anlage zu rauben: Asraels Träne, die dem feuchten Auge des Erzengels der Rache entfleucht und zu Urzeiten als Meteorit auf die Erde gestürzt ist.

Die Erklärung für die Langlebigkeit der Dinos und Ritter ist einigermaßen schlüssig, die ständige Dunkelheit da unten auch. Letztere macht die Optik allerdings extrem öde und Gegenstände fast unauffindbar. Da auch noch das Gameplay ziemlich unausgegoren wirkt – man tritt gegen sieben andere Diebe an, aber die Jungs sollen wohl eher als Tipgeber fungieren –, muß trotz interessanter Ansätze noch viel Arbeit investiert werden, um aus dem bereits vorhandenen Material ein wirklich logisches und spielbares Game zu machen.

Biing fürs Volk

Magic Bytes plant eine Volksedition ihrer schrägen Krankenhaussimulation **Biing.** Jetzt haben alle Gelegenheit, sich in diesem Spiel mit Bild zu verewigen.

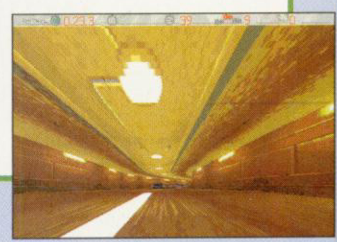
Wie? Ganz einfach: Schickt einfach ein Oberkörperfoto und ein paar Angaben zur Person an den Kleinegräber Verlag, z. Hd. Herrn Kleinegräber, Blankenhagener Weg 121, 33330 Gütersloh. Wer als Patient aufgenommen werden will, sollte ein möglichst unvorteilhaftes Bild liefern, und zukünftige Krankenschwestern schicken am besten ein aussagekräftiges Oberkörperbild. Ärzte brauchen keine Qualifikation. Als persönliche Angaben reichen: Name, Beruf, Alter, Maße (bei Frauen), Größe, Gewicht, besondere Fähigkeiten.

Rennfieber

Al Unser Jr. Arcade Racing heißt der neueste Renner aus dem Hause **Mindscape**. Das Teil ist eher actionorientiert und weniger in Richtung Simulation unterwegs. Zehn Fahrzeuge und 15 Rennkurse sollen für ordentliche Asphalt-Action sorgen. Drei Schwierigkeitsgrade, vier verschiedene Wetterverhältnisse und zahlreiche Spielmodi (darunter auch eine Netzwerkoption) sind geplant. In der PC Spiel 11/95 folgt der Test.



Das actionorientierte Rennspiel soll in diesen Tagen auf den Markt kommen



Geschwindigkeitsrausch im Tunnel

SPOTLIGHT

Der erste
spiel-FILM
Interactive CyberPunk-Movie

BURN:CYCLE

400 Storyboards tick über 100 Live Action Sequenzen tick
253 interaktive Ansichten tick vier verschiedene Shooting Spiele tick Musik von Simon Buswell tick sechs Hauptrollen tick 20 interaktive Spiele tick 14 Tage Drehzeit in professionellen Studios

click Du bist im Jahr 2063 und Du bist Sol Cutter click jemand hat Dir den Computer Virus Burn:Cycle im Kopf installiert click in zwei Stunden wird der Virus Dein Hirn zerstören click Du mußt den Doc finden, der weiß wie Du zu retten bist click benutz Dein Gehirn - solange Du es noch gebrauchen kannst click beeil Dich, denn Deine Zeit ist bald abgelaufen click in Amerika und England zu einem der besten CD-Titel gewählt click die Vision des Cyberspace ist Realität click komplett in Deutsch

Erhältlich ab Freitag, den 13. Oktober '95

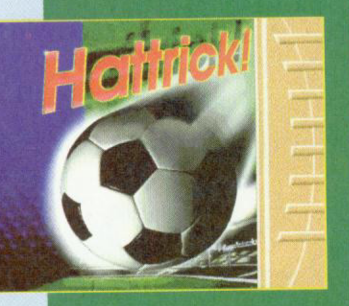
PC – Mac – CD-i
internet website http://burncycle.com

Philips Media

SPOTLIGHT

Weltmeisterschaft ade

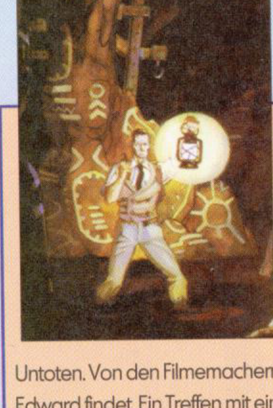
In der PC Spiel 8/95 wurde in der Rubrik "Auf einen Blick" auch das Spiel **Hattrick** von **Ikarion** vorgestellt. Leider sind uns dabei einige Informationen durcheinander geraten.



– Systemanforderungen: Das Spiel läuft nicht, wie behauptet, erst ab einem 486DX2/66, sondern bereits auf einem 386er-PC, dafür ist die Grafik nicht in VGA, sondern in SVGA zu genießen.
– Spielablauf: Es geht keineswegs um den Weltmeistertitel. Vielmehr ist man Manager eines Fußballvereins der 1. oder 2. Bundesliga bzw. der Regionalliga, und man kämpft um die dort ausgespielten Titel. Außerdem werden die europäischen Pokalwettbewerbe berücksichtigt.

Hattrick gehört, wie wir schon in der Ausgabe 8 erwähnten, zu den besseren Vertretern des Genres, und das ist uns nach ausgiebigem Test natürlich einen Stern wert.





Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Edward Camby, versiert in Sachen Untote, ist in der Geisterstadt Slaughter Gulch auf der Suche nach seiner Freundin Emily, die dort mit einer Filmcrew einen Western drehen wollte. Doch in der Stadt regieren die Untoten. Von den Filmemachern ist nichts zu sehen. Erste Hinweise gibt Emilys Tagebuch, das Edward findet. Ein Treffen mit einem indianischen Geist führt Edward auf die richtige Fährte – direkt zum Oberbösewicht Stone. Wird Edward dieses Treffen überleben? Lest selbst...

Teil 8 des zwölfteiligen Comics ist wieder in der Mitte der Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.



Road Warrior soll im November auf den Markt kommen

Gametek bedient Genres

Ganz im Gegensatz zu vielen anderen Firmen steht **Gametek** in fast allen Genres in den Startlöchern. In Sachen Action steht bei der Company **Road Warrior** ins Haus. Alles in allem geht die Story in die gleiche Richtung wie bei einem ähnlichen, mittlerweile indizierten Spiel, von dem anscheinend auch die komplette Engine übernommen wurde. Auch hier hat der Spieler nämlich ein Taxi in seiner Gewalt und tritt gegen Omnicorp an, ein mächtiges Imperium. Natürlich stehen diverse Aufrüstmöglichkeiten für das Auto zur Verfügung. SVGA-Grafik soll die optischen Reize bieten. Der Veröffentlichungstermin ist für November angesetzt. **Penn & Teller's Smoke and Mirrors** geht mehr in Richtung Multimedia. Die beiden Magier zeigen einige Kunststücke aus ihrem Programm. Natürlich stehen hintergründige Späße und magische Tricks im Vordergrund. Das Teil soll schon im Oktober im Handel sein. **The Compelling Adventure of A. Gent** ist ein klassisches Adventure. Nach einer wüsten Party im Regierungsgebäude wacht A. Gent auf und sieht sich von dahingemeuchelten Leichen umgeben. Der Spieler muß nun das Rätsel lösen und im Regierungsgebäude auf die richtige Spur kommen. Ab Ende September soll das Teil spielbar sein. Wir bleiben natürlich für unsere Leser dran und checken die Versionen.



Die Sache mit den Jungs in der Tiefgarage läßt auf ein heftiges Adventure schließen (A. Gent)



Road Warrior sieht einem mittlerweile indizierten Spiel ganz schön ähnlich

Polizeialltag

Sony/Psygnosis versuchen sich jetzt an der Simulation einer Polizei-Spezialeinheit. Dabei wird auf jeden Fall der Schwerpunkt auf der Strategie liegen – sprich: Einsatzplanung. Recherche über Datennetze, Kontaktaufnahme und Verhandlungen mit Geiselgangstern gehören ebenso zum Geschäft wie die Ausrüstung der Truppe mit den Waffen von Eliteeinheiten und die Analyse der Täter. Erste Screenshots von **Deadline** lassen auf jeden Fall auf eine spannende Simulation hoffen, die noch im Herbst erhältlich sein wird (englische Version).

Recherche gehört zum Polizeialltag

SSI geht fliegen



Rollenspiel- und Strategieprofi **SSI** geht fremd. Diesmal soll es ein Flugi sein. Mit **SU-27 Flanker** will man in die Domäne von Microprose einbrechen. Der russische Universaljet soll, so SSI, mit absolut realistischem Flugverhalten glänzen. Schwerpunkt ist der eingebaute Mission-Editor, mit dem Flugi-Freaks aus aller Welt ihre besten Missions austauschen können (Internet). Natürlich werden alle genreüblichen Features vorhanden sein. Ab Ende Oktober erhältlich.

Die brandneuen CD-ROM Spiele

CROSS

Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

11 th Hour*	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
Across the Rhine	d	2	99.-
Action Soccer	d	4	74.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf	44.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Atlas	d	2	59.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	49.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	29.-
Battle Race*	e/d	1	69.-
Bazooka Sue*	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing*	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Buried in Time*	d	2	79.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster*	d	2	85.-
Chaos Control	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika)	d	8	89.-
CIV Net*	d	8	99.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer*	d	8	88.-
Commander Blood*	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusade	d	8	79.-
Cyberia	d	1	65.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm*	d	5	69.-

Lösungsbuch (dt)
Dungeon Master II 19.-

Descent	e/d	1	65.-
Die total verrückte Rallye	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II	d	5	84.-
Dune II	d	2	39.-
EA Sports Rugby	e/d	4	79.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elder Scrolls II*	e	5	84.-
Elite 3 First Encounters	d	2	39.-
Fade to Black*	d	2	89.-
FIFA Soccer 96*	d	4	89.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II*	d	2	75.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Flight Unlimited	d	3	89.-
Freddy Pharkas	d	3	49.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4	d	7	74.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hollywood Pictures	d	2	79.-
Hattrick!	d	4	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2*	d	8	79.-
Indy Car Racing Enhanced*	d	2	89.-
Jagged Alliance*	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick`n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Lemmings 3D*	e/d	8	77.-
Little Big Adventure	d	3	88.-

CD SPIELE

Machiavelli the Prince	d	2	89.-
Magic Carpet Plus	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic Carpet II*	d	1	89.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo*	e/d		75.-
Mechwarrior II	e	1	79.-
Monty Python	e	7	79.-
Nascar (WIN95)*	e/d	1	89.-
Nascar Track Pack	e/d	zus	44.-
Navy Strike*	d	2	99.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
Need for Speed*	d	2	89.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Panzer General	e/d	8	69.-
Perfect General II*	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf 96'*	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs)*	d	3	89.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000*	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)*	e/d	1	76.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Police Quest Coll. 1-4*	e/d	3	79.-
Primal Rage*	e/d	1	79.-
Project Paradise*	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV*	e/d	3	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault 2*	i.V.		a.A.
Sam & Max	d	3	75.-
Sensible World of Soccer*	d	4	66.-
Sim City 2000 Collection*	d	2	89.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Sim Isle*	d	2	79.-
Sim Town*	d	2	66.-
Sim Tower*	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II	d	3	76.-
Slipstream 5000	e/d	2	65.-
Space Quest 6*	d	3	75.-
Space Quest I - V	e/d	3	84.-

Lösungsbuch (dt)
Simon the Sorcerer II 19.-

Star Trek 25th Annivers.	d	3	29.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	79.-
Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	79.-
Terminal Velocity	e/d	1	75.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Theme Park	d	2	74.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Thunderscape*	e	5	79.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga	e/d	8	75.-
Vollgas	e/d	3	69.-
Voyeur	e	3	39.-
War Unlimited*	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Commander 3	d	1	99.-
Whales Voyage II*	d	3	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	79.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive*	e/d	2	39.-
Cheats, Hints und Trainer	e/d	inf	29.-
Cyclemania	e/d	2	69.-
Hand of Fate	d	2	29.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time*	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
NHL Hockey 94*	e/d	4	29.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Shadow Caster	e/d	2	33.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Space Hulk Classic*	d	1	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
Ultima 7 Classic*	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2*	e/d	5	29.-
Weltatlas 4.0	d	inf	33.-
Wingcommander II	e/d	2	33.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage!

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	169.-
Mitsumi FX-400	299.-
Conner 850 MB CFA	349.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	129.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	129.-
Total Control Virtual Joystick	69.-
SB komp. 16 Bit incl. IDE für CD-ROM	99.-
Soundblaster 16 PRO IDE	229.-
Gravis Ultrasound Max	299.-

Lösungen

Alone in the Dark 3		19.-
Amberstar		19.-
Bioforge		19.-
Creature Shock		19.-
Das Schwarze Auge 1 oder 2	je	24.-
Dark Forces		19.-
Death Gate		19.-
Discworld		19.-
Dungeon Master II		19.-
Ecstatica		19.-
Flight of the Amazon Queen		19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.-
Indiana Jones 4		19.-
Inherit the Earth		19.-
King`s Quest 7		19.-
Lands of Lore		19.-
Legend of Kyrandia III		19.-
Menzoberranzan		19.-
Might & Magic 3 oder 4	je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.-
Monkey Island 1 oder 2	je	19.-
Prisoner of Ice		19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion		19.-
Ravenloft Stoneprophet		19.-
Sam & Max		19.-
Space Quest 6		19.-
Star Trek TNG A Final Unity		19.-
Ultima 8 Pagan		19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.-
Vollgas		19.-
Woodruff		19.-
Wizardy 7		19.-
11 th Hour*		19.-
Phantasmagoria*		19.-
Stonekeep*		19.-

Unsere Spiele des Monats:

Apache Longbow

Preissenkung ! Bereits vorliegende Bestellungen werden zum aktuellen Preis ausgeliefert !

Komplett deutsch nur 79.-

Ascendency*

Super Strategie-Spiel im Stil von Master of Orion. Natürlich in SVGA-Grafik.

Komplett deutsch nur 79.-

Top - Spiele auf CD ROM

SU 27 Sukhoi*
Flugsimulation vom Feinsten
Komplett deutsch nur 76.-

Space Quest 6*
The Spinal Frontier
Komplett deutsch nur 75.-

Marine Fighters
Data CD für US Navy Fighters
Komplett deutsch je nur 44.-

Command & Conquer*
Komplett deutsch nur 88.-

Silent Steel*
Kennen Sie den Film... hier ist das Spiel!
kopmplett deutsch nur 109.-

Phantasmagoria*
Die engl. Version kommt Anfang September
Komplett deutsch nur 89.-

Vollgas*
Mit deutscher Sprachausgabe!
Komplett deutsch nur 84.-

NBA Jam*
Mit allen 27 NBA-Teams
Anleitung deutsch nur 85.-

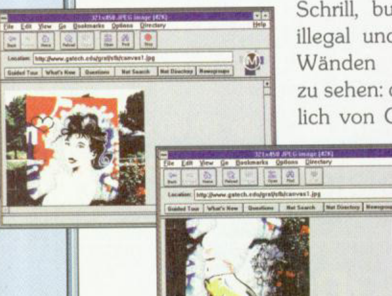
Elite III First Encounter
komplett deutsch nur 39.-

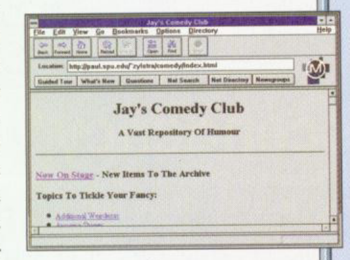
Super Street Fighter Turbo II
Anleitung deutsch nur 39.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3.50 DM).

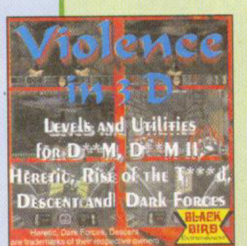
Surfin' WWW
Andreas Lober unterwegs im Internet





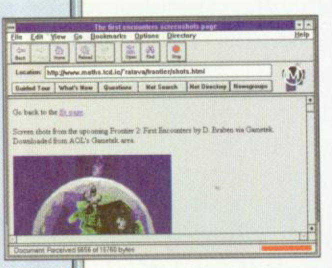
Schrill, bunt, schön, meist illegal und an den kahlen Wänden jeder Großstadt zu sehen: die Rede ist natürlich von Graffiti. Einige der schönsten aus aller Welt sind die **Art Crimes**, zu bewundern unter:

http://www.gatech.edu/desoto/graf/



Humoriges aller Art ist in **Jay's Comedy Club** versammelt. Wer wissen will, woran man einen Technikfreak erkennt, wo Star-Trek-Witze zu lesen sind oder wer sich an einem "Retry, Abort or Cancel"-Gedicht erbauen will, sollte sich unter folgender Adresse umschauen:

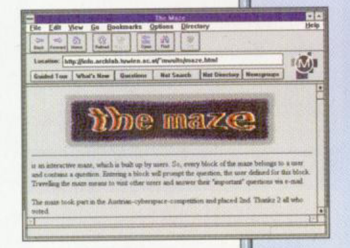
http://paul.spu.edu/~zylstra/comedy/index.html



Auch wenn es eingefleischte Wing-Commander-Fans nicht verstehen: **Frontier: First Encounters** schart inzwischen eine riesige Fan-Gemeinde um sich. Die interessanteste Homepage mit einer Buglist und Tips zu verschiedenen Missionen – auch zum Vorgänger *Frontier* – findet man unter:

http://www.maths.tcd.ie/~ratava

Wer sagt denn, daß Computerfreaks einsam sind? Zumindest elektronisch tummeln sich über tausend in einem gemeinsamen Labyrinth, dem **Maze**. Jeder kann hier ein Feld beziehen und anderen so wichtige Fragen wie "How much wood does a wood chuck chuck?" stellen. Die Antwort wird dann per E-Mail an den Fragesteller geschickt, der sich darüber bestimmt genauso amüsiert wie der Befragte. Und vielleicht kommen so ja neue E-Mail-Bekanntschaften zustande. Wer mit solchem Humor jedoch nichts anfangen kann, sollte die Finger von folgender Adresse lassen:



http://info.archlab.tuwien.ac.at/~mwuits/maze.html

Und wenn es Euch in den Fingern juckt, dem Autor dieser Kolumne mal richtig die Meinung zu schreiben – bitte schön, hier ist die passende Adresse:

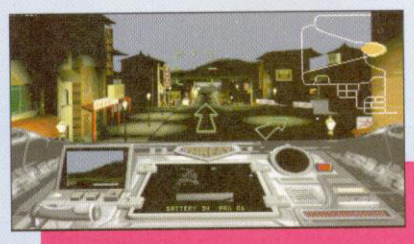
andreas.lober@student.uni-tuebingen.de

Hilfe bei der Jobsuche

Das ZDF-Magazin **WISO** hat jetzt ein Softwarepaket zum Thema **Jobsuche** herausgebracht. In diesem Paket inklusive eines 300 Seiten starken Begleitbuchs werden alle Bereiche zum Thema "Jobs und wie man an sie rankommt" genau behandelt. Vom richtigen Lebenslauf bis zur Adressenkartei ist alles vorhanden. Das Teil soll knapp 70 Mark kosten und kann in Warenhäusern, Buch- und Fachhandlungen sowie bei Buhl DATA Service, Postfach 1420, 57275 Neunkirchen, bestellt werden.

Haufenweise Levels

100 neue Levels für **Descent** sowie zwanzig weitere für **Dark Forces** sind nur der geringste Teil des Angebots auf einer neuen CD der Firma **Blackbird Entertainment**. Den weitaus größeren Teil machen rund eintausend weitere Zusatzlevels und Utilities für insgesamt vier indizierte Titel aus der 3D-Shooter-Ecke aus. Das Teil kostet knapp 20 Mark und kann bei JES Multimedia, Am Obstmarkt 1, 71522 Backnang, Tel.: 07191/960296 bezogen werden.





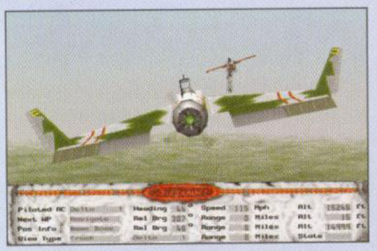
Cryo goes Space

Cryo, die Macher von Mega Race, setzen zu einem neuen Action-Spektakel an. Im Stil der *Wing-Commander*-Trilogie will Cryo jetzt unter dem Namen Raven Project eine Raumschiffsimulation auf den Markt bringen. Natürlich ist Supergrafik bei diesen Jungs Ehrensache. Optisch und geschwindigkeitsmäßig ging bei der ersten Demo bereits die Post ab. Die Szenarien reichen vom typischen Weltallgeballere bis hin zur Schlacht in den Straßenschluchten des futuristischen San Francisco. Eine neue Grafik-Engine soll für sauberes und superschnelles Scrolling sorgen. Cryo verspricht, noch vor Weihnachten damit auf den Markt zu kommen.



Flugi einmal anders

Flugis mit historischem oder realistischem Hintergrund? Jetzt kommt Abhilfe. **Air Power** heißt das gute Stück und kommt aus dem Hause **Rowan Software**. Wer die Firma noch gar nicht kennt: Die Jungs haben bereits für *Dawn Patrol* verantwortlich gezeichnet. Zuallererst gibt oder gab es weder das Szenario noch die Flugzeuge. Storytechnisch stirbt der Kaiser von Karanthia und hinterläßt eine Welt im Bürgerkrieg. Der Spieler sowie drei Computergegner wollen den Thron besteigen und die Macht an sich reißen. Mit viel Strategie (eigene Einsatzplanung!), einer ordentlichen Portion Diplomatie und natürlich mit fliegerischem Können kann das dem Spieler gelingen. Zur Verfügung stehen acht völlig verschiedene Flieger, die durch die SVGA-Szenarios gesteuert werden. Noch diesen Monat soll das Programm fertig sein. Wann es in Deutschland erhältlich ist, kann bis jetzt noch niemand sagen.



Unmögliche Flugzeuge mit verrückten Eigenschaften



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9⁰⁰ – 18⁰⁰, FR. 9⁰⁰ – 17⁰⁰

Ladenlokal in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo. – Fr. 9⁰⁰ – 18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ – 14⁰⁰ Uhr

Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo. – Fr. 9⁰⁰ – 13⁰⁰ + 13³⁰ – 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ – 12⁰⁰ Uhr

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	85,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
GENGHIS KHAN II	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT.	49,90
OVERDRIVE DT. ANL.	**35,90**
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
BATTLEBUGS 3,5"	**24,90**
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	29,90
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	35,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CIVILIZATION KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONIZATION KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**39,90**
DARKLANDS KOMPL. DT. 3,5"	**29,90**
DELTA –V– 3,5"	35,90
DER BAULÖWE KOMPL. DT.	**29,90**
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
D E S C E N T 3,5"	29,90
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"*	**59,90**
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5"	29,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	39,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	59,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	35,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	24,90
GOBLIINS 2 KOMPL.DT.	24,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	34,90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	**39,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	**19,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
NHL ICEHOCKEY	**29,90**
OVERLORD 3,5"	**29,90**
PANZERGENERAL DT. ANL. 3,5"	**24,90**
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	24,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	29,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	39,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	**19,90**
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	**45,90**
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	**19,90**
STARCRUSADER KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
TRANSPORT TYCOON INCL. WORLD EDITOR K.D.3,5"	**59,90**
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**29,90**
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	29,90
11TH HOUR DT.ANL. *	**99,90**
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**89,90**
ACTION SOCCER KOMPL.DT.	**69,90**
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	**69,90**
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	**39,90**
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
ATLAS KOMPL. DT.	**54,90**
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	**69,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BIING! KOMPL.DT.	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BITMAP-BROTHERS COMPILATION inkl. GODS / CADAVER / MAGIC POCKETS / XENON 2 / SPEEDBALL 2 DT. ANL.	**59,90**
BLITZKRIEG	19,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	**79,90**
BULLFROG COMPILATION INKL. POPUSOUS 1 & 2 / POWERMONGER / SYNDICATE / THEME PARK & DEMO	**69,90**
BUREAU 13	29,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	**75,90**
BURN CYCLE DT. ANL. *	**95,90**
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	24,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	59,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	**39,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	89,90
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT AIR PATROL KOMPL. DT.	59,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**89,90**
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	**85,90**
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	39,90
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	45,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARK SUN II DT. ANL.	**39,90**
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	79,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DER SEELENTURM KOMPL. DT. *	**79,90**
DESERT STRIKE	39,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**39,90**
DIE VERRÜCKTE RALLYE inkl. GAMEPAD	**49,90**
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	39,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	24,90
DREAMWEB	29,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	59,90
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	59,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	**85,90**
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	79,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS	109,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	69,90
EXTRACTORS DT. ANL.	**59,90**
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	39,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FUSSBALL TOTAL! KOMPL. DT.	**89,90**
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FUZZY WORLD – MINIGOLF – DT. ANLEITUNG	**39,90**
FX FIGHTER DT. ANL.	79,90
GOBLIIINS 3 KOMPL. DT.	**29,90**
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	39,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL 1 / LOTUS TURBO CHALL. 3 / NIGEL MANSELL	24,90
GUNSHIP 2000 inkl. SCENERY DT. ANL.	**29,90**
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	**89,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HOT NEWS 2	**7,90**
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HUMAN RECALL KOMPL. DT. *	**99,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INCA 2 KOMPL. DT.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	59,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INFERNO KOMPL. DT.	**35,90**
IRON ASSAULT	39,90
IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE	69,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT. *	**89,90**

CD ROM Programme

JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.	69,90
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH	79,90
JIMMY WHITE SNOOKER	**29,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JURASSIC PARK	**24,90**
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	19,90
KINGS QUEST 1-6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 – PRINCELESS PRIDE – INCL. MAUSMATTE	39,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	**69,90**
KLICK'N PLAY GAME PACK (4 SUPERFAST GAMES)	**9,95**
KLICK'N PLAY KOMPL.DT.	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KRYPTON EGG DT. ANL.	49,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT.	79,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	35,90
LEMMINGS 1&2	**29,90**
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	**49,90**
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	79,90
LODERUNNER	39,90
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	79,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MACHIAVELLI – THE PRINCE KOMPL. DT.	99,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	89,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MECHWARRIOR II – CLANS –	**85,90**
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	35,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MICROCOSM	34,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	**69,90**
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
M I R A G E	**89,90**
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST KOMPL. DT.	**59,90**
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	39,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NERVES OF STEEL DT. ANL. *	**39,90**
NETWORK KOMPL.DT.	85,90
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	**39,90**
NORTH & SOUTH	19,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
ONE MUST FALL 2097 KOMPL.DT.	69,90
OUTPOST (SIERRA) DT. ANL.	29,90
ORION CONSPIRACY KOMPL. DT.	79,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	35,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL. *	**65,90**
PINBALL MANIA FOR WINDOWS DT. ANL.	**59,90**
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
PLAYER MANAGER 2	**65,90**
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWERHOUSE –ENERGIEWIRTSCHAFT -SIMULATION KOMPL. DT.	59,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANL. *	**79,90**
PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	85,90
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT TODESPLADDE	**7,90**
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
QUANTUM GATE	29,90
QUANTUM GATE II – VORTEX – DT. ANLEITUNG	79,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT	**39,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90

CD ROM Programme

RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT.	**24,90**
RISE OF THE ROBOTS	**29,90**
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	**39,90**
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	65,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	39,90
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. ANL.	79,90
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SCREAMBALL DT. ANL.	**59,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. *	65,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	29,90
SILVERLOAD KOMPL. DT.	**69,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	85,90
SIM CITY 2000 COLLECTION / WINDOWS 95!	**85,90**
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	24,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SOCCER KID	29,90
SPACE ACE	59,90
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT.	**79,90**
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	**139,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STAR TREK: O M N I P E D I A	**79,90**
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	49,90
STARLORD KOMPL.DT.	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	**29,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKER 95 DT. ANL.	59,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	39,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	**29,90**
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	69,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIM.–	**29,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THE SCROLL KOMPL. DT.	**59,90**
TILT – PINBALL – DT. ANL. *	**69,90**
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	**29,90**
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	**29,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	59,90
UNIVERSE	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	79,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	85,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.*	**39,90**
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	**85,90**
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOLLGAS KOMPL. DT. *	**85,90**
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WARRIORS DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	**89,90**
WING OF GLORY DT.ANL.	39,90
WIZARDRY 6 & 7 KOMPL. DT.	35,90
WOLF KOMPL.DT.	69,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF EARTH DT. ANL.	59,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
GOLDSTAR R-540B / 4XSPEED / AT-BUS	**259,90**
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	**289,90**
ORCHID „KELVIN MPEG" (2 MB)	**629,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	429,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann 08/1995

SPOTLIGHT

Ungewohnte Pfade

Der Mülheimer Hersteller **Blue Byte** ist bekannt für seine Strategie- und Simulationsspiele. *Battle Isle 1-3* und *Die Siedler* (um nur einige Titel zu nennen) kamen zum Beispiel aus diesem Hause. Doch nun wandelt die junge Truppe auf neuen, bisher ungewohnten Pfaden und präsentiert im November mit **Chewy** ein Grafik-Adventure mit Comic-Charakter. Unübersehbar ist es der Stil von Bugs-Bunny-Vater Tex Every, dessen sich Blue Byte hier eifrig bediente. Der pinkfarbene Titelheld Chewy agiert in ferner Zukunft und muß zunächst einmal all das tun, was andere Helden derartiger Spiele auch machen müssen: Gegenstände aufnehmen, untersuchen, gehen, mit Personen sprechen. Aber bereits nach einigen Sekunden wird klar: Man hat es hier mit einer reinrassigen Persiflage auf fast alles zu tun, was in Computerspielen und Filmen Rang und Namen hat.



Gut gezielt ist halb getroffen



Grünies – sie beißen!

Da findet man z.B. einen Gefangenen, der einem gewissen Vulkanier sehr ähnlich sieht. Blue Byte hat ihm obendrein noch eine ähnliche Stimme gegeben, wie sie Mr. Spock in der Star-Trek-Serie hatte. Allein die Dialoge mit ihm sind so köstlich, daß man sich den Bauch vor Lachen halten wird – vor allem dann, wenn man sich an Spocks Ausdrucksweise erinnert. Und wer könnte das nicht? Da es verhältnismäßig wenige rein deutsche Adventures mit Sprachausgabe gibt, darf man zu Recht gespannt sein, ob Chewy es mit den US-Vorbildern aufnehmen kann. Unser erster Eindruck: vielversprechend.



Ist hier ein Blumentopf zu gewinnen?

Parallel zu Chewy arbeiten die Mülheimer derzeit an dem Rollenspiel **Albion**. Es soll sogar noch einen Monat vor dem Adventure erscheinen. Immerhin zwei Jahre Entwicklungszeit stecken in dem Projekt, und es soll eines der umfangreichsten Rollenspiel-Epen überhaupt werden.

Mit 600 DM startklar fürs Internet

Von **Motorola** kommt jetzt ein Komplettset zum Einstieg ins Internet. Im **Internet-Komplett**-Paket sind enthalten: Ein 28.8-Fax-Modem, alle Anschlüsse und Kabel, jede Menge Software rund um die Netzwerke sowie diverse Gutscheine für die zeitweilig kostenlose Nutzung verschiedener Dienste: WWW, Compuserve, Datex-J. Das Teil soll knapp 600 Mark kosten. Neulinge sollten aber auf jeden Fall noch den Preis für entsprechende Nachschlagewerke einplanen, weil das Paket in dieser Hinsicht etwas dünn bestückt ist. Infos gibt's bei: Motorola, Dolivostr. 9, 64293 Darmstadt, Tel.: 0 61 51/8 80 70.



Homeshopping



Die Firma **Conrad Electronics** bietet jetzt erstmals ihren **Katalog** als virtuelles Kaufhaus auf CD-ROM an. Der User kann sich in diesem Kaufhaus frei bewegen, bekommt typische Kaufhausmusik und -durchsagen zu hören. Hat er sich für einen Artikel entschieden, kann er die Bestellung ausdrucken lassen, oder – falls vorhanden – gleich per Fax-Modem an die Firma schicken. Das Teil kostet ca. 15 Mark plus Versandkosten und kann bei Conrad Electronics, Klaus-Conrad-Str. 1, 92240 Hirschau, Tel.: 01805/312111 bestellt werden.

Neue Battle-Isle-Lektüre

Unter dem Titel **Aristos Diener** geht die **Battle-Isle**-Saga in die zweite Buchrunde. Nach dem Erfolg von *Eine Welt im Aufbruch* hatte sich Stefan Piasecki an den zweiten Teil gemacht. Die Story knüpft an den ersten Teil an.

Nach dem Fall des TITAN-NET scheint das drullische Reich gefestigt. Doch die Sonnen des Planeten Chromos verdüstern sich erneut. Ein Industriekomplex, in dem an einer neuen Energieform gearbeitet wird, fliegt in die Luft. Außerdem verschwindet immer mehr vom Energieträger Aldinium. Stecken die Kais dahinter? Steht der Planet vor einem neuen Konflikt?

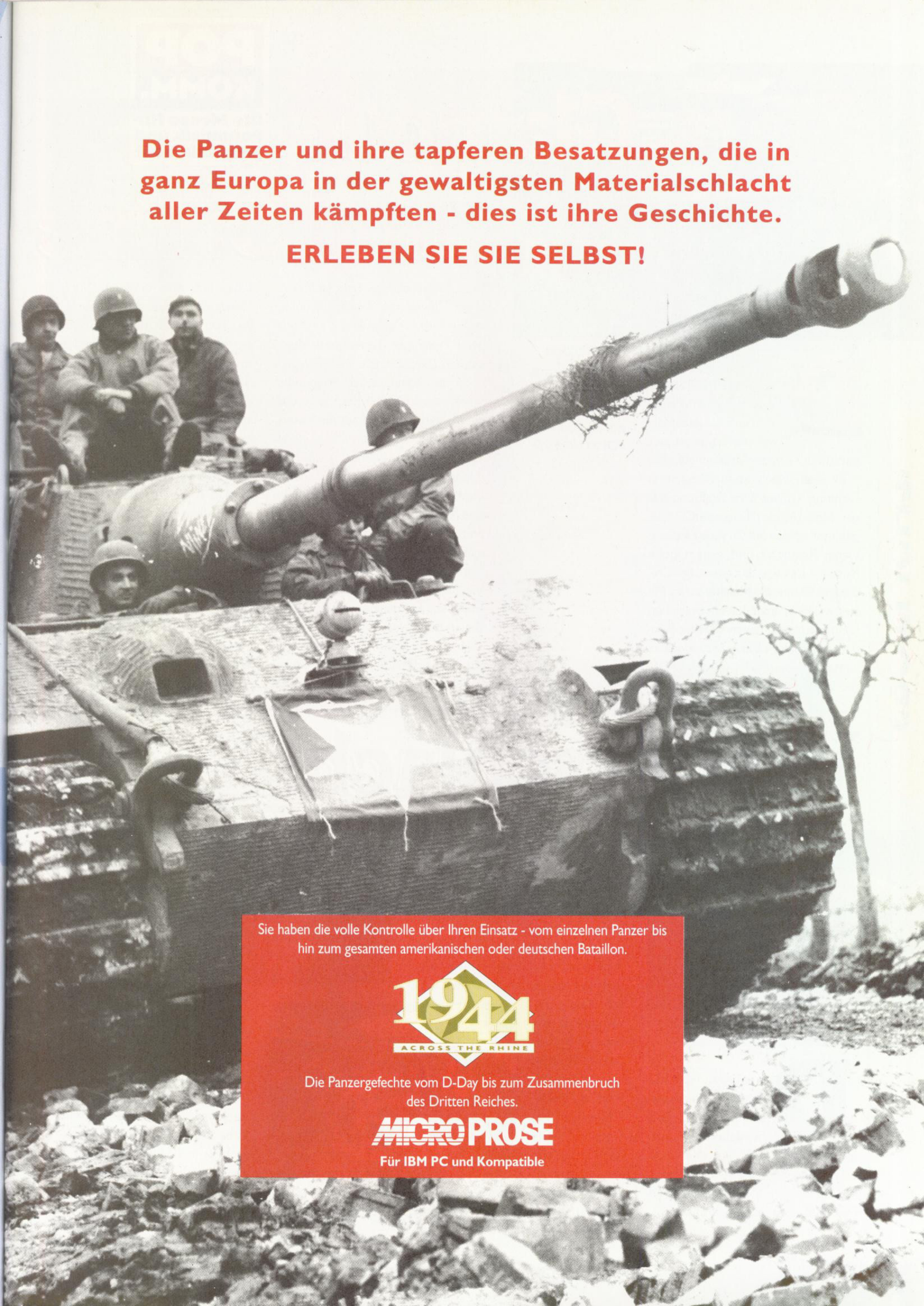
In seiner unnachahmlichen Art wird Stefan Piasecki die Fragen klären. Das Buch ist jetzt im Bastei Lübbe Verlag erschienen und wird im Buchhandel um die 10 Mark kosten.

Werbespiel von Rotring

Von der Firma **Rotring** steht jetzt ein Werbespiel ins Haus. Das Strategiegame **GEO** läuft unter Windows, und es geht um die Energieversorgung der Erde. Der Spieler agiert als Vorsitzender eines Konzerns und soll die Energieherrschaft an sich bringen. Ausgewählte Städte rund um den Globus müssen dazu mit Energie versorgt werden. Es müssen Lizenzen gekauft, Satelliten ins All geschossen und die Systeme optimiert werden. GEO kann bei der Firma Rotring GmbH, Kieler Str. 303, 22525 Hamburg, Tel.: 040/85550, bestellt werden.



Geo: Das Werbespiel von Rotring


Die Panzer und ihre tapferen Besatzungen, die in ganz Europa in der gewaltigsten Materialschlacht aller Zeiten kämpften - dies ist ihre Geschichte.
ERLEBEN SIE SIE SELBST!
Sie haben die volle Kontrolle über Ihren Einsatz - vom einzelnen Panzer bis hin zum gesamten amerikanischen oder deutschen Bataillon.
1944
ACROSS THE RHINE
Die Panzergefechte vom D-Day bis zum Zusammenbruch des Dritten Reiches.
MICROPROSE
Für IBM PC und Kompatible



SPOTLIGHT

Stars, Glamour und Online

Etwa 10.000 Teilnehmer aus der Musikszene tummelten sich auf der POPKOMM 95

Die größte POPKOMM seit Bestehen dieser Kölner Popmusik-Messe wartete nicht nur mit einem Konzert-Marathon auf, sondern setzte auch klare Akzente in Richtung Online. Der Hoffnungsträger Mixed-Mode-CD, auch CD-Plus genannt, ist also out. Zu viele Flops, zu wenig Kreativität und extrem hohe Kosten – das war das einmütige Credo der VIPs aus der Musikbranche. Mit langweiligen, interaktiven Spielchen kann man keine neuen CD-Plus-Kunden hinter dem Ofen hervorlocken, zumal die Preise von über 100 DM pro Werk eher als Abschreckungspolitik aufgefaßt wurden. Trotzdem boomte der Umsatz der Schallplattenindustrie im letzten halben Jahr, obwohl insgesamt weniger Tonträger verkauft wurden. Der Gewinn wurde demnach über die kontinuierlich steigenden Stückpreise erzielt. Nichtsdestotrotz ist die Musikbranche immer für Innovationen offen, und sie wird in naher Zukunft verstärkt mit Zusatzinfos, Bildern, Audiotracks und Online-Diskussionen in den Netzen vertreten sein. Was die Künstler selbst zu diesen und anderen Dingen denken, konnte man an einigen Ständen livehaftig in Erfahrung bringen. Die Fantastischen Vier hatten sich für solche Aktionen in eine ältere Limousine amerikanischer Bauart zurückgezogen.

Der ganze Spaß war nicht besonders billig: 300 DM für das 4-Tages-Ticket mußte der Fachbesucher hinlegen, er konnte damit aber auch alle Konzertveranstaltungen besuchen, ca. 300 auf 25 Bühnen. Bei dieser Rockinvasion wurde das ganze Spektrum zeitgenössischer europäischer Tonkunst präsentiert, wobei der Begriff “Made in Germany” im internationalen Musikbusineß wieder an Bedeutung gewinnt. Als Resümee dieser Veranstaltung kann man festhalten, daß der CD-ROM-Schock zwar noch in den Knochen steckt, mit Online aber wieder innovative Silberstreifen am Musikhimmel auftauchen, so der Tenor bei den Kongressen zu den neuen Medien. Im übrigen klingelt die Kasse, und der musikalischen Kreativität sind im Zeitalter der Stilmixe und der klanglichen Flickenteppiche keine Grenzen mehr gesetzt. Ob's gefällt, entscheidet zum Glück der Kunde. ❑

haw

Wasserschlacht

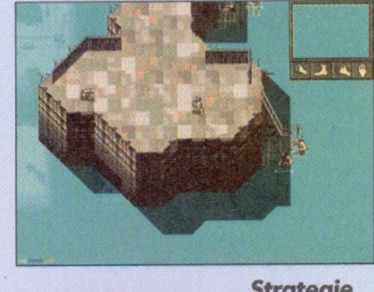


Zu Wasser, auf dem Wasser und im Wasser

Der teuerste Film aller Zeiten, **Waterworld**, war bereits als Flop des Jahrhunderts abgeschrieben worden. Doch der fulminante Filmstart von Kevin Costner ließ alle Unkenrufe im Keim ersticken: Das Publikum stürmt förmlich die Kinos, um das Ozean-Epos mitzuerleben. Interplay hat sich frühzeitig die Rechte besorgt und wird nun gleich zweimal zuschlagen: Zum einen arbeitet man an einem Action-Spiel, zum anderen an einer Strategievariante.

Deren Handlung wird sich an den Film anlehnen: Ein auf schwimmenden Wasserstädten lebendes Volk hat sich zum Ziel gesetzt, ein Land zu finden, das noch nicht vollständig von Wasser umschlossen ist. Doch auf Atollen lebende Widersacher wollen dies mit aller Gewalt verhindern. Trotzdem entspricht dieser Plot nicht ganz dem Spielinhalt. Während der Film eher an das ältere Kinowerk *Mad Max* erinnert, weist das Spiel Ähnlichkeiten zu *Dune* auf. Strategie ist also wenigstens ebenso gefragt wie Action. Aufgabe des Spielers ist es unter anderem, seine Mannen in die Schlacht zu schicken, damit am Ende nicht nur der Feind vernichtet, sondern auch eine neue Heimat erkämpft worden ist. Insgesamt 26 Missionen wie z.B. der Bau einer Satellitenanlage sind zu erfüllen. Schon im November soll es die Möglichkeit zum direkten Vergleich von Spiel und Film geben. Und wie gesagt: Für alle, die nicht so auf Strategie stehen, wartet später auch noch eine reine Action-Variante von Waterworld. ❑

ddf/kate



Strategie ist alles bei Waterworld

Eine Szene von den Dreharbeiten der Videoclips im Spiel

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Und wieder zwei **Sierra-Hammer** auf PC Disk zu unverschämt günstigen Preisen!
Alien Legacy
Earthsiege
je 29,95

Das gibt's doch gar nicht!
Colonization
Sid Meier's geniale Strategie-Simulation – jetzt zum absoluten Knüllerpreis!
PC Disk **39,95**

Unser Tip des Monats
Space Quest 6
The Spinal Frontier
Auch im neuesten Teil der Space Quest Saga garantiert Roger Wilco als Weltraumpfleger wieder jede Menge Spaß und kurzweilige Abende!
komplett in deutsch, nur auf CD-ROM
79,95

Panzer General
Die Strategie-Sensation des Frühjahrs.
Jetzt zum "Ex und Hopp"-Preis!
PC Disk
29,95

Action-Fans aufgepaßt!
Tank Commander
Domark's actiongeladene Panzer-simulation gibt es jetzt zum absoluten Hammerpreis!
komplett in deutsch und nur auf CD-ROM
39,95

Apache Longbow
Digital Integrations präsentiert mit dieser neuen Hubschrauber-simulation den langersehnten Nachfolger von Comanche!
CD-ROM **79,95**

Command & Conquer
Teil 1: Tiberiumkonflikt
Der Strategiehammer des Jahres. Ein Muß für alle Strategie-Fans!
CD-ROM **99,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 Pacific Air War	69,95	89,95
1944 – Across the Rhine	99,95	99,95 *
A4 Networks (dt.)	99,95	99,95
Acendancy (dt.)	**89,95 ***	
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	79,95	
Air Power (dt.)	89,95 *	89,95 *
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Atlas (dt.)	59,95	59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 3 (dt.)	**89,95 ***	
Biing! (dt.)	79,95 *	79,95
Bioforge (dt.)	99,95	
Bloodwings	99,95	
Bolo	59,95	
Buried in Time	89,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	99,95 *	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95	89,95 *
Crusader – No Remorse (dt.)	**99,95 ***	
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.)	99,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die total verr. Rallye/mit Pad	59,95/69,95	
D-Info (elektron. Telefonbuch)	**49,95**	
Discworld	89,95	79,95
Dschungelbuch		69,95 *
Dungeon Master 2	89,95	89,95 *
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	89,95	
Elder Scrolls 2	79,95 *	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
Fade to Black (dt.)	**99,95 ***	
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight Commander 2 (dt.)	69,95 *	
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
FX-Fighter	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	89,95 *	
Hi-Octane (dt.)	89,95	
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hollywood Pictures	79,95	79,95
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Iron Cross	89,95 *	
Jagged Alliance (dt.)	**99,95 ***	**99,95 ***
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Knights of Xentar	99,95 *	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	**79,95 ***	
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lords of Midnight (dt.)	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	89,95	
Magic Carpet Plus (dt.)	99,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic Carpet 2 (dt.)	**99,95 ***	
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Mechwarrior 2	89,95	89,95 *
Micro Machines 2	79,95	79,95
Mirage	99,95	
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	99,95 *	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Perfect General 2	79,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	**99,95 ***	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Wizzard 2000	69,95 *	
Pizza Connection		89,95
Police Quest Collection (dt.)	89,95 *	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Screamball	59,95	59,95 *
Sensible Golf	69,95 *	69,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Shanghai – Great Moments (dt.)	**89,95 ***	
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95 *	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Star Trek TNG: Final Un. Ltd.Ed.	129,95	
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	99,95 *	
SuperKarts AKTIONSPREIS	79,95	69,95
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Terminal Velocity	**69,95**	**69,95**
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter Plus (dt.)	99,95	
US Navy Fighter Data CD (dt.)	39,95 *	
USS Ticonderoga (dt.)	89,95	
Virtua Chess (dt.)	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	**89,95 ***	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warlords 2 Deluxe	99,95 *	
Warplanes 2	109,95 *	
Whales Voyage 2	89,95 *	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
7th Guest	19,95	
Alien Legacy		29,95
Anstoss + Anstoss World Cup Ed.	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)	**39,95**	**39,95**
Battle Isle 2 – Scenery CD	**39,95**	
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chaos Engine (dt.)		29,95
Chessmaster 4000 Turbo	29,95	
Colonization (dt.)		39,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Cyclemania	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)		19,95
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Patrizier (dt.)	39,95	49,95
Desert+Jungle Strike komplett	**49,95**	
Die Siedler (dt.)		49,95
Diggers	19,95	
Dragonsphere	39,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
EarthSiege		29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2 (dt.)	19,95	
F-14 Fleet Defender	69,95	19,95
Falcon Gold	**49,95**	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gabriel Knight (dt.)		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Hell (dt.)	**29,95**	
Humans 1+2	19,95	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	
Ishar 3	29,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Journeyman Project	19,95	
Labyrinth of Time	39,95 *	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Man Enough	**19,95**	
Master of Orion	39,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Menzoberranzan (e.dA.)		19,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
NHL Hockey	39,95 *	
Noctropolis (dt.)	**39,95**	
North & South	29,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)		29,95
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)		29,95
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Rebel Assault (engl./e.dt.Ut.)	**39,95/59,95**	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	**39,95**
Space Hulk (dt.)	39,95 *	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Crusader	29,95	29,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	**29,95**	**39,95**
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Tank Commander (dt.)	39,95	
T.F.X. (engl.)	39,95	
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	29,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	39,95 *	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	39,95 *	
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 574 B, 4fach-Speed	**359,95**
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	199,95
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Firebird"	**129,95**
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



Bretthupferl

von
Martin Wehnert

SPOTLIGHT

In Kürze ...



Zwei Sonderpreise der Jury "Spiel des Jahres" gilt es für 1995 noch zu erwähnen. Den "Sonderpreis Kinderspiel" erhielt das Spiel **Karambolage** von Heinz Meister, erschienen bei Habermaaß. Zwei Farbwürfel bestimmen, welche zwei Steine man gegeneinanderschießen muß: Um einen der beiden wird locker ein Seil gelegt, das dann ruckartig gespannt wird. Der Stein schnickt vor und prallt (hoffentlich) auf den anvisierten Zielstein.

Erst zum dritten Mal überhaupt hat sich die Jury in diesem Jahr entschieden, einen Sonderpreis für herausragende Leistungen zu vergeben. Nach **Rubik's Cube** (Solitärspiel) und dem kooperativen **Sauerbaum** wurde jetzt der "Sonderpreis Puzzle" für **Hotel – Wer war's** von MB vergeben. Aus lauter kleinen Einzelmotiven, die jeweils einen Blick durch ein Fenster zeigen, wird nach und nach das Hotel dreidimensional nachgebaut, wobei man erst selbst erschließen muß, welches Zimmer wohin gehört.

Tatsächlich möchte ich MB-Innovationen gar nicht bestreiten, aber trotzdem konnte ich persönlich weder den Motiven noch den Ideen besonders viel abgewinnen. In meinen Augen hätten die **Krimi-Puzzles** von F. X. Schmid diesen Preis eher verdient, verbinden sich doch hier Motive, Story und knifflige Lösung zu einem wirklich überzeugenden Gesamtbild.

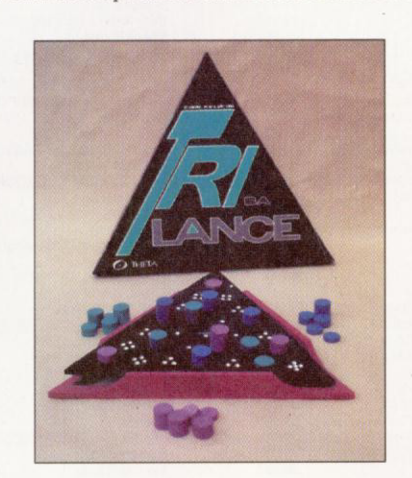


Schönheit siegt

Tri-Ba-Lance
Autor: Michael Sohre, für 2 – 3 Spieler ab 10 Jahren, Hersteller: Theta Promotions, Johannestisch 20, 14532 Kleinmachnow, Preis: ca. 95 DM

Der Sonderpreis "Schönes Spiel" der Jury "Spiel des Jahres" ging in diesem Jahr an einen echten Kleinstverlag, der von nur zwei Personen getragen wird, aber in der Spieleszene schon vorher für Furore gesorgt hat – nicht zuletzt durch *Pusher*, das allererste Spiel im Programm. Die nun erfolgte Auszeichnung ist für den Autor von **Tri-Ba-Lance**, Michael Sohre, gleich ein doppelter Erfolg, denn er zeichnet auch für die Gestaltung verantwortlich.

Der Name des Spiels ist gleichzeitig Programm: Das dreieckige Holzspielbrett ist mittig auf einer Kugel gelagert, so daß es in alle Richtungen frei beweglich ist. Reihum stellen die Spieler nun Steine ihrer Farbe auf das Spielfeld. Je weiter am Rand und je schwerer der gesetzte Stein, desto mehr Punkte winken im Erfolgsfall. Der tritt ein, wenn das Spielbrett nach dem Setzen wieder zur Ruhe pendelt und nicht irgendwo mit dem Rand aufliegt.

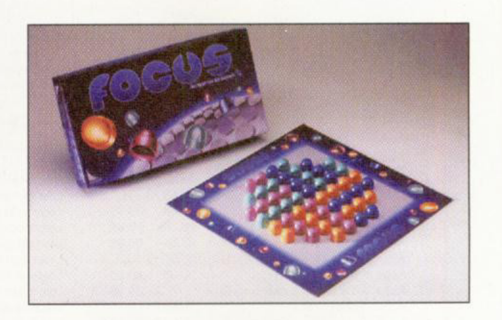


Bei Mißerfolg muß der Stein wieder abgeräumt werden, und der nächste Spieler versucht sein Glück. Am Ende werden alle auf dem Spielbrett ruhenden Steine gewertet. Ihr Gewicht (Einheiten von 1 – 4) mal den Punktwert des besetzten Feldes (1 – 5), das ganze aufaddiert, und die höchste Summe bestimmt den Sieger.

Altes Spiel, neuer Reiz

Focus
Autor: Sid Sackson, für 2 – 4 Spieler ab 12 Jahren, Hersteller: Franckh-Kosmos, Postfach 106011, 70049 Stuttgart, Preis: ca. 70 DM

Endlich, höre ich in Gedanken die Spieleszene aufatmen, ist **Focus**, das "Spiel des Jahres 1981" (damals von Parker), wieder auf dem Markt. Im Kern ist es ein Strategiespiel für zwei Personen.



Auf einem 6 mal 6 Felder großen Spielbrett stehen die jeweils 18 Steine bereit. Wer am Zug ist, kann zwischen vier Zugmöglichkeiten wählen:

1. Man setzt einen seiner Steine ein Feld weiter. Kommt man dabei auf ein besetztes Feld, setzt man einfach auf den Stein oder Turm oben drauf.
2. Man zieht einen Turm, dessen oberster Stein ein eigener sein muß. Die Zugweite wird von der Anzahl Steine im Turm bestimmt. Wieder wird bei besetzten Feldern einfach oben draufgesetzt.
3. Man zieht ein Teilstück eines solchen Turms – so weit, wie das Teilstück Steine enthält.
4. Man setzt einen Reservestein auf ein beliebiges freies oder besetztes Feld.

Entsteht ein Turm von mehr als fünf Steinen, fliegen die untersten einfach raus. Gegnerische Steine sind "out of game", eigene können als Reservesteine wieder ins Spiel gebracht werden. Sobald der Gegner nicht mehr ziehen kann, weil sich alle seine verbliebenen Steine in gegnerischen Türmen befinden, steht der Sieger fest.

Bei drei oder vier Spielern wird das Spielfeld erweitert; in der ersten Variante spielt jeder gegen jeden, in der zweiten treten zwei Teams gegeneinander an.

Jetzt auf Ihrer Heft-CD: EKAT\START.EXE

CD-ROM Vol.15

Lange Listen finden Sie langweilig? Wir auch! Deshalb gibt es jetzt den DIRECTMEDIA-Katalog auf Ihrer Heft-CD. Zu jedem der über 600 Titel gibt's ausführliche Beschreibungen, Coverscans, Presserezensionen, Hardwarevoraussetzungen, u.v.m. **Na dann los!**

Pakete		
5 Foot 10 Pack Vol. 1	F3247	89,99
5 Foot 10 Pack Vol. 2	F3248	89,99
5 Foot 10 Pack Vol. 3	F3727	99,99
Super 10	F3472	89,99
Take Ten	F3473	89,99
Treasure Pack	F3160	89,99
Explorer Pack	F3474	89,99
Mega Pak	F3476	99,99
10 Pack CD-ROM Bundle	F3565	89,99
Sonderangebote		
Plumbers Don't Wear Ties	F3004	4,99
Jenseits der Sternenmauer	F3011	9,99
Demo CD PC-Spiele	F3006	2,99
PD + Shareware CD	F3007	2,99
Demo CD Standardsoftware	F3005	2,99
Multimedia Mania	F2992	9,99
Cyberspace	F3520	14,99
Virtual Universe	F3261	14,99
Earthcare Interactive!	F3262	14,99
Shareware Deluxe DOS Spiele	F2956	4,99
Computerworks	F3199	29,99
HyperGlot Demo Disc	F3062	2,99
CD View 1	F3171	9,99
CD View 2	F3172	9,99
CD View 3	F3173	9,99
CD View 4	F3205	9,99
CD View 5	F3206	9,99
CD View Paket 1-5	F4096	34,99
Caddy	F9001	19,80
TriCaddy	F9002	9,80
Grafik, Foto		
CorelDRAW! 3	F3897	99,00
CorelDRAW! 5	F3898	299,00
Corel PHOTO PAINT 5 plus	F3899	169,00
Corel Gallery	F3900	99,00
Corel Gallery 2	F3901	169,00
Corel Art Show Bundle	F3902	169,00
Corel Artshow 5	F3446	89,00
PC Paintbrush Plus	F3885	69,00
PhotoFinish 3.0	F3884	99,00
Photoworks	F3507	129,00
Pict. Publisher Magazin	F3780	19,80
501 Mindblowing Cliparts	F4033	49,95
5.000 ClipArts Vol. 1	F3516	39,95
5.000 ClipArts Vol. 2	F3517	39,95
5.000 ClipArts Vol. 3	F3518	39,95
10.000 ClipArt	F3515	49,95
ClipArt Collection	F3883	99,00
Religious ClipArt Masterpiece	F3681	39,00
Clipart Warehouse	F2286	24,99
ClipArt Heaven 2	F3097	98,00
Geburtstagszeitungen	F3267	39,90
Animated 3D	F3829	58,00
Magische Dim. 1 - 3	F3857	39,00
Das magische Auge	F3272	49,80
Font Elegance	F3356	49,00
Fonts For You	F3357	98,00
Key Fonts Pro	F3685	39,00
Jugendstil	F3301	79,00
Desktop Dream	F4005	49,00
Color ClipArt	F3686	69,00
Heimdruckerei	F3925	49,90
Design and Print 2	F3856	99,00
Media Mania Lite für Win.	F3866	98,00
WinWord Lösungen	F3779	19,80
Graphikbox	F3047	39,80
Grafiktools	F3048	49,00
Multimedia-Box	F3050	49,00
Home Box	F3735	49,00
Sound & Vision	F3736	49,00
Raytracing-Box Vol. 2	F3737	49,00
Ambiente	F3850	99,00
CAD Complete	F3684	69,00
Labels Unlimited	F3682	99,00
Key Presenter	F3683	99,00
Forbes Present. Trainar	F3817	279,00
Sentfactor Photo-CD Access	F3204	49,90
Sentfactor Image Viewer	F3800	49,90
MPC Wizard 3.0	F2442	39,00
Nikon für Windows	F3827	79,80
Schönheit der Geometrie	F3508	49,99
The Beauty of Chaos	F3619	14,99
Das Jahr im Bild	F3506	29,99
Shareware		
WINware Vol.8	F3874	19,95
CICA Windows	F2209	29,99
CICA Windows Triple Set	F3195	38,00
Hobbes OS/2	F2212	29,99
Simtel	F2213	29,99
Das Buch der Software	F4094	39,00
TOP EXEC 1	F2764	24,99
TOP EXEC 2	F3099	9,99
TOP EXEC 3	F3713	29,95
Copernicus 1 Vol.1	F3892	39,95
Copernicus 1 Vol.2	F3893	39,95
Byte-Me Gold Selection	F2981	9,99
Versus	F3155	39,00
Quattro-Pack	F3514	29,95
Deutschland aktuell	F3908	29,90
Shareware Spiele		
Tips + Tricks Extended	F3698	29,95
Copernicus Games 2	F3891	39,95
Spiele CD 1994-1995	F3824	49,80
Spiele		
Star Trek Interaktiv (d)	F4054	129,00
Star Trek Interactive (e)	F3519	98,00
Star Trek: A Final Unity	F4007	129,00
A Final Unity Col. Edition	F4008	149,00
X-Wing CD-ROM Edition	F4049	79,00
Dark Forces	F3612	79,99
Wing Commander III	F3699	99,00
Rebel Assault	F2786	88,00
MYST (deutsch)	F4057	99,99
Mirage	F4064	119,00
Tornado / Falcon 3.0	F4070	24,99
The Jungle Book	F4052	79,00
Treasure Island	F3978	79,00
The Last Dynasty	F3998	98,00
War in the Gulf	F4071	24,99
Sherman M4	F4069	14,99
Advanced Destroyer	F4068	14,99
Kolumbus	F4067	38,00
North & South	F4065	14,99
Guilty	F3697	79,00
Lands of Lore	F3918	39,00

Armored Fist	F3690	98,00
Novastorm	F3693	98,00
Retribution	F3695	79,00
Wings of Glory	F3696	118,00
Classic Compilation	F4073	19,90
Discworld	F3924	128,00
Lost Signals	F3923	98,00
Flamingo Tours	F3922	88,00
Psycho Pinball	F3921	108,00
Ken's Labyrinth	F3072	14,99
Jill of the Jungle	F3078	14,99
Genesia	F3858	98,00
Sim Tower	F3888	119,00
Sim City 2000	F3092	98,00
Aufschwung Ost Deluxe	F3915	98,00
All New World of Lemmings	F3348	78,00
Klick And Play	F3916	129,00
EarthSiege	F3641	109,00
Inferno	F3646	128,00
Cyberia	F3653	118,00
Jump Raven	F3854	59,99
Descent	F3647	108,00
The C.H.A.O.S. Continuum	F3678	39,00
Woodruff	F3645	108,00
King's Quest I - VI	F3650	98,00
Leisure Suit Larry 1-6	F3651	98,00
Der leuchtende Kristall	F3688	118,00
Magic of Endoria	F3914	98,00
Wolfpack	F3032	78,00
Aces of the Deep	F3644	108,00
Dawn Patrol	F3654	108,00
Journeyman Project	F3031	49,00
Lamborghini Am. Challenge	F3860	98,00
Comanche	F2910	98,00
Panzer General	F3692	98,00
7th Guest	F3917	24,99
7th Guest + Dune	F3339	68,00
Epic Pinball	F3241	99,00
Beneath A Steel Sky	F3234	59,99
Burning Steel	F2907	98,00
Classic Adventures	F2909	109,00
Softgold World of Business	F3239	78,00
Bodyworks Voyager	F3157	69,00
Das Amt	F3687	108,00
Doppelpass	F3691	98,00
Superski Pro	F3859	98,00
Jazz Jackrabbit	F3404	69,99
Ganoven Eddy	F3512	29,95
Club Dead	F3845	59,99
Flug Revue interaktiv	F3406	128,00
Flight One	F3448	69,00
Scenery München	F3833	79,95
Flight unlimited	F4048	98,00
War Craft Orcs + Humans	F3642	98,00
Hand of Fate	F3919	39,00
PC Games 5/95	F4055	19,95
PC Games 6/95	F4056	19,80
Musik		
Lexikon der Musik	F3319	99,00
J. S. Bach: Die Inventionen	F3614	69,80
Vivaldi: Four Seasons	F3766	59,00
Die Zauberflöte	F3966	69,00
Jazz Greats	F3765	79,00
Residents: Freak Show	F3719	98,00
Yeti Girls	F3882	29,90
Toxic Reasons: No Peace In ...	F3718	24,99
Das Auge Gottes	F3197	19,99
Herbie: Right Type of Mood	F3865	19,95
Station Rose	F3855	39,80
Headcandy	F4062	49,00
Peter Gabriel: Explora 1	F3423	98,00
Prince	F3182	129,00
BAP: Pik Sibbe	F3069	49,90
Herbert Grönemeyer	F2765	29,00
Ike MC: Africa	F3454	4,99
The Groove Thing	F4060	89,00
MUSIC MEGA ROM	F3354	34,99
Bravo Hits interactive	F3504	59,00
Intr'actor Vol.1	F3801	29,90
Tuneland	F3913	98,00
jpc Katalog 95	F2773	39,00
Encyclopedia of Sound 3	F3767	24,99
Sound Sensation	F2455	24,99
Sound-Box	F3044	49,00
Sounds And Arts	F3501	14,99
Juke Box	F3717	49,00
Sound Factory Rap	F3610	69,90
Allegro 2.0	F3849	99,00
music studio	F3802	98,00
Professional Music Producer	F3633	59,90
Music DJ	F3275	49,99
Musik Wizard	F3273	19,99
Blues Piano	F3729	99,00
Blues Gitarre	F3731	99,00
Rock Gitarre	F3730	99,00
Jazz Gitarre	F3732	99,00
Rockguitar Masterclass	F3733	129,00

ZYX Dance Hits	F3440	29,99
Capella: Move On Baby	F3441	29,99
Twenty 4 Seven: Take Me ...	F3442	29,99
Rednex: Cotton Eye Joe	F3443	29,99
Internationale Rockstars	F3623	39,80
Deutsche Rockstars	F3624	39,80
Black Music	F3625	39,80
Top Stars	F3626	39,80
Film, Video		
A Century of Fantastic Cinema	F3973	39,00
Monty Python's	F3568	98,00
Take Your Best Shot	F3912	98,00
WinTV CD	F3572	49,80
TV und Kino digital 2	F3927	29,80
Filmführer Comedy	F4051	59,00
Film-Lexikon: SF und Horror	F3599	49,80
Film-Lexikon: Thriller	F3602	49,80
Film-Lexikon: Action	F3597	49,80
A Hard Day's Night	F3001	78,00
QuickTime: The CD	F3019	29,99
Video Top Tips	F3274	19,99
Lions 94: Film	F3464	98,00
Internet MPEG CD-ROM 1.0	F3571	49,90
TV Commercials 50s + 60s	F3629	29,99
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	F3434	29,99
Samstag Nacht - The Best of	F3435	29,99
Dirk Bach Show - The Best of	F3436	29,99
Flodders	F3439	29,99
Traumhochzeit	F3437	29,99
Traumhochzeit 2	F3469	29,99
Sielmann 2000 Sanfte Riesen	F3438	29,99
Sielmann 2000 Savanne	F3468	29,99
Der Navigator	F3103	29,99
Der General	F3104	29,99
Nachschlagewerke		
LexiROM	F3783	348,00
Bertelsmann Discovery	F3782	198,00
Bertelsmann Universallex. 95	F3265	98,00
LexiCom	F4023	49,95
Webster's Interactive Encyc.	F3632	98,00
Time Almanac - Reference Ed.	F3462	69,00
Bertelsmann Lexikon Wirtsch.	F2639	148,00
Gabler Wirtschaftslexikon	F2646	398,00
Paul: Deutsches Wörterbuch	F2937	78,00
Gesetze und Leitsatzkartei	F2938	98,00
Gesetze Aufschlag CD 95	F3658	59,00
Baulexikon von A-Z	F3660	39,90
Trennung, Scheidung, Unterh.	F3656	39,90
Ratgeber- Gesamtes Mietrecht	F3657	59,00
Jetzt werde ich Chef	F3659	39,90
Kapital	F3661	39,90
Arbeitszeugnisse	F3662	39,90
Richtig Erben und Vererben	F3663	39,90
Bild der Wissenschaft 93	F3194	128,00
Bild der Wissenschaft 94	F3567	128,00
Focus Ratgeber Roche	F3960	148,00
Roche Lexikon Medizin	F2772	98,00
Pschyrembel Windows	F3353	148,00
MD1	F3872	49,00
Tiere unserer Welt: Säugetiere	F3471	69,00
Bertelsmann Lexikon Tiere	F3382	148,00
Der Farbige Brehm	F3714	79,80
The Animals	F4066	14,99
Lexikon der Deutschen Städte	F3324	49,00
Lexikon der Weltgeschichte	F3325	49,00
Welt i. Spiegel d. Briefmarke	F3715	69,00
Kursbuch der DB	F3328	39,80
Geschichte		
1933-1945	F3816	98,00
Die Weiße Rose	F3820	98,00
Bertelsmann Lexikon Gesch.	F2638	148,00
Chronik des 20. Jahrhunderts	F2644	248,00
People: 20 Years Pop Culture	F3620	69,00
America's Civil War	F3198	98,00
Leonardo The Inventor	F3621	98,00
Atomic Age	F3680	39,00
Atlanten		
Falk Einzelstadt Deutschland	F3350	69,00
Falk Alle Städte Europa	F3503	248,00
PC-Stadtpläne Einzelstadt	F3287	49,00
PC-Stadtpläne Ruhrgebiet	F3185	89,00
PC-Stadtpläne Deutschland	F3184	198,00
GeoGrafix	F3477	99,00
GeoRoute	F3556	49,00
Aral SuperTravel	F3825	148,00
Der Große Autoatlas	F3828	98,00
GEOTHEK Weltatlas	F3470	88,00
Global Explorer	F2513	128,00
Map'n'Go	F3201	78,00
Street Atlas USA	F2002	198,00
World Factbook 1995 Edition	F3627	49,99
Reisen		
Berlin und Potsdam	F3819	69,00
Bonn CD	F3867	45,00
Köln Aufschlag CD-ROM	F3868	29,90
Hamburg interaktiv	F3869	98,00
München interaktiv	F3870	98,00

Mecklenburg Vorpom. digital	F3871	98,00
Paris-Lexikon	F3315	68,00
Paris	F3886	78,00
Venedig	F3618	78,00
Island Inside	F3169	24,99
Venezuela	F3521	24,99
Südsee-Indianer	F3734	24,99
Everywhere USA Travel Guide	F2898	78,00
Nord-West-Amerika	F3250	24,99
Yosemite	F3675	39,00
Hawaii	F3676	39,00
Travelw. USA Nationalparks	F3207	24,99
Travelware Australien	F3208	24,99
Toscana	F3146	19,99
Ibiza	F3150	29,80
Florida	F3149	19,99
Tahiti	F3151	19,99
Bali	F3148	19,99
Australien	F3147	19,99
Literatur		
Max und Moritz	F3716	39,80
Die Letzten ihrer Art	F3202	98,00
Die Bibel	F2645	128,00
Eine kurze Geschichte der Zeit	F3930	108,00
Desktop Bookshop	F2249	39,00
Shakespeare Study Guide	F2847	78,00
ABC Bücherdatenbank	F2758	39,00
Fremdsprachen		
Sprechen wir Englisch!	F2998	99,00
Lyric Language: Englisch	F3152	39,99
Englisch lernen Vol.1	F3852	49,95
Englisch lernen Vol.2	F3853	49,95
Talking Dictionary	F3463	98,00
DUDEN OXFORD	F3881	248,00
Taschenwörterbuch Englisch	F3391	98,00
Taschenwörterbuch Französ.	F3880	98,00
Euro-Trans für Windows	F3525	59,80
WINVOK CD	F3358	59,99
Easy English	F3505	89,00
Francais facile	F3887	89,00
English one	F3522	98,00
francais un	F3523	98,00
Italiano uno	F3721	98,00
Espanol uno	F3722	98,00
Sprachtrainer Englisch	F3768	49,80
Sprachtrainer Französisch	F3769	49,80
Sprachtrainer Italienisch	F3770	49,80
CD-ROM Sprachkurs Englisch	F3409	98,00
CD-ROM Sprachkurs Französ.	F3410	98,00
CD-ROM Sprachkurs Italien.	F3411	98,00
CD-ROM Sprachkurs Spanisch	F3412	98,00
'JUNIOR' Englisch	F3837	69,00
'JUNIOR' Französisch	F3838	69,00
'JUNIOR' Spanisch	F3839	69,00
'JUNIOR' Deutsch	F3840	69,00
'JUNIOR' Japanisch	F3841	69,00
'FÜR ALLE' Englisch	F3834	89,00
'FÜR ALLE' Französisch	F3835	89,00
'FÜR ALLE' Spanisch	F3836	89,00

Eurowörterbuch Englisch	F3878	49,80
Eurowörterbuch Französisch	F3875	49,80
Eurowörterbuch Italienisch	F3876	49,80
Eurowörterbuch Spanisch	F3877	49,80
Langenscheidt Euro-Set	F3879	128,00
Words For Flirts: Englisch	F3308	14,99
Das sprechende Bildwörterb.	F3252	98,00
Gabler Wirtschaftswörterbuch	F2647	198,00
Ferretti: Wörterbuch der Elekt	F2979	98,00
Vokabeltrainer V 2.10	F3511	29,95
Francais - Bon voyage!	F3594	69,00
Espanol - Buen viaje!	F3595	69,00
Italiano - Buon viaggio!	F3596	69,00
Lernsoftware		
MAX und die Geheimformel	F4022	98,00
Ollis Welt	F4050	79,00
Spiel mit uns im Park	F4021	59,00
Disney: The Lion King	F3570	98,00
For Kids Only	F4082	19,90
Peters magisches Abenteuer	F4090	79,75
Peter & Julies Farben-Abent.	F4091	79,95
Peter & Santa Claus	F4092	79,95
Peters Nummern-Abenteuer	F4093	79,95
Ludwig der Löwe	F4084	69,95
Ewald der Eisbär	F4085	69,95
Pok der kleine Künstler	F4086	69,95
David der Delphin	F4087	69,95
Kevin das Känguruh	F4088	69,95
Mathe Blaster	F3389	98,00
Alge Blaster	F3805	98,00
Word Attack	F3804	98,00
Rechtschreibtrainer für Kinder	F3821	39,80
Puzzle-Spaß für Kinder 1	F3863	34,90
School Pack	F3926	49,90
ADI Junior 4-6	F3669	99,00
ADI Junior 6-7	F3670	99,00
ADI - Deutsch 1. und 2. Klas.	F3671	99,00
ADI - Mathe 1. und 2. Klasse	F3673	99,00
Ich werde Künstler	F3363	19,95
Ich lerne lesen und zählen	F3364	79,99
Grundwissen Rechnen, Engl.	F3365	79,99
Faszinierende Welt der Logik	F3366	79,99
Dr. Giras Lern-CD	F3664	39,99
Peter Immels Vokabel-CD	F3665	39,99
Budenbergs Erstlesen-CD	F3666	39,99
Budenbergs Sachkunde CD	F3667	39,99
Budenbergs Lernspiele-CD	F3668	39,99
Aladin und die Wunderlampe	F3380	29,99
Dornröschen	F3569	29,99
Abenteuer Amerika	F3806	98,00
Abenteuer Mensch	F3615	98,00
Abenteuer Unterwasser	F3387	98,00
Bodyworks 4.0	F3066	69,00
Weltall		
Red Shift Astronomie	F3320	149,00
Abenteuer Weltraum	F3386	98,00
Jupiter	F3407	59,00
UFO	F3010	69,00
CD-Planetarium	F3012	69,90

Astro Star Light	F3420	79,95
Our Solar System	F2285	24,99
Mission to Mars	F3997	39,00
Space Shuttle	F3996	49,90
Reise durchs Weltall	F3461	39,80
Solar Heaven	F2954	48,00
Hobby, Freizeit		
ADAC Gebrauchtwagen '95	F3889	69,00
ADAC Auto '95	F3269	69,00
Auto Katalog 1995	F3527	49,00
Autos 94	F3068	9,99
Feuerwehr Fahrzeuge Vol. 1	F3826	59,00
100 Years of Motoring	F4019	69,00
Multimedia Führerschein	F3466	49,80
MotoDisc	F3381	49,99
World Airliner Data CD	F3528	29,99
Messerschmitt Me 109	F3929	98,00
Vom Adler zum ICE	F4047	69,00
Le Louvre	F4015	98,00
4000 Vornamen	F4020	19,95
Seaworld	F3648	24,99
Fischführer Indischer Ozean	F3861	89,00
Fit zu Hause	F3830	79,00
Urlaub und Erholung	F4045	19,95
FOREGOLF	F3909	119,00
ScoreGolf	F3910	98,00
AceGolf	F3911	29,00
World of Illusion	F3622	79,00
Udo's Cocktail De Luxe	F3479	39,80
Happy Birthday	F3652	14,99
Fax-Cartoons	F3154	39,00
Das Gaudimax-Spiel	F3312	14,99
Guinness CD-ROM d. Rekorde	F3321	99,00
Inspektor Zebok	F3467	69,00
Gault Millau Deutschl. 1995	F3725	59,80
Das Beste d. Fußball WM 94	F3268	14,99
Home Control	F3832	98,00
Bank-Manager	F3013	49,90
Planpoint	F3408	148,00
Alles Geld	F3844	78,00
Modus Internet	F3772	39,00
Switch!	F3726	49,99
Elektronik Lexikon	F3831	49,95
QRZ Ham Radio	F2618	48,00
CD-WIN II/95	F3873	47,00
DSV-Atlas Ski Winter 95	F4063	29,90
Bike Markt 95	F3896	19,95
Bike World	F3362	99,00
Segeln lernen - interaktiv	F3360	129,00
Sail Simulator	F3724	198,00
Snowboarding	F3480	14,99
The Best of Manfred Deix	F3313	89,00
Die Veteranen	F3617	98,00
Hallo...wer da?	F3655	19,99
Dinosaur Safari	F3677	19,99
Programmierung		
Graphic Driver	F4032	14,95
Harddisk total!	F4034	29,95
Universal Driver	F4044	14,95
Printer Driver	F4046	19,95
PCCheck	F3311	39,95
Overplus	F3639	49,99
TEX	F3995	59,00
Internet Click + Surf	F4018	39,80
MailStandards CD-ROM	F2663	48,00
Visual Basic / Access	F3822	49,90
Access Box	F3943	39,00
S.u.S.E. Linux April 1995	F3153	89,00
Source Code CD	F2258	48,00
C Users Group Libray	F2434	58,00
Toolbox	F3049	49,90
Kommunikation & Netzwerke	F3723	49,99
The Oberon System	F3720	49,00
Firmeninformationen		
German Busin. Light CD-ROM	F3288	199,00
German Business CD-ROM	F1400	899,00
Wer liefert was? 1995	F3355	285,20
Wer liefert was? CD Marketing	F3758	1840,00
Liefern und Leisten	F3426	498,00
TeleInfo-CD Regional PLZ 0	F3490	39,00
TeleInfo-CD Teilbereich Süd	F3486	181,00
TeleInfo-CD Teilbereich West	F3487	181,00
TeleInfo-CD Teilbereich N/O	F3488	181,00
TeleInfo-CD Komplett (3 CDs)	F3489	499,00
TeleInfo Branchen-CD Süd	F3784	298,00
TeleInfo Branchen-CD West	F3785	298,00
Erotik		
Fordern Sie unseren Gratisprospekt "Erotik" an!		

DIRECTMEDIA Mail-Order GmbH

Symeonstraße 6 · 12279 Berlin
Telefon: 030 / 723 931 - 0
Telefax: 030 / 723 931 - 99
BTX: *direct#

Kostenfrei bestellen! 0130/85 79 09

Menge	Bestellnummer	Gesamtpreis
	Versandkosten:	
	Gesamtpreis in DM:	

Kostenfreie Lieferung!

Ab 150,- DM Bestellwert, darunter Anteil nur 7,90 DM.

Name: ____

Straße: ____

PLZ / Ort: ____

Ich bezahle: ☐ per Nachnahme ☐ Eurocard ☐ Visacard

Kreditkarten-Nr. (16-stellig): ____

Gültig bis: __ - 9 __

Inhaber (falls abweichend): ____

Datum, Unterschrift:

15F-ABCDEFGHIJK

☐ Bitte senden Sie mir Ihren Gratiskatalog **Erotik** zu. Ich versichere mit meiner Unterschrift, über 18 Jahre alt zu sein.

WAS MACHT EIGENTLICH ... Chris Hülsbe

Komponist und Soundn

Chris Hülsbeck hat als Komponist hochwertiger Soundtracks ein Stück Computerspielgeschichte mitgeschrieben. In letzter Zeit war es um den Klangkünstler scheinbar etwas ruhiger geworden. Hat er sich schon in jungen Jahren aufs Altenteil zurückgezogen? Mitnichten!

Die Melodie zum Turrican-3-Schlußtitel ist ein musikalischer Leckerbissen

Der Ort Langen ist nicht allzuweit von Frankfurt/Main entfernt und bekannt durch seinen vor allem an Sommerwochenenden stark frequentierten Badesee. Weniger publik ist, daß hier einer der bekanntesten Komponisten von Computermusiken – wenn nicht der bekannteste – seinen Sitz hat. Chris Hülsbeck ist sein Name, und man kennt ihn nicht erst, seit CD-ROMs Spiele mit umfangreichem Klanggenuß bescheren.

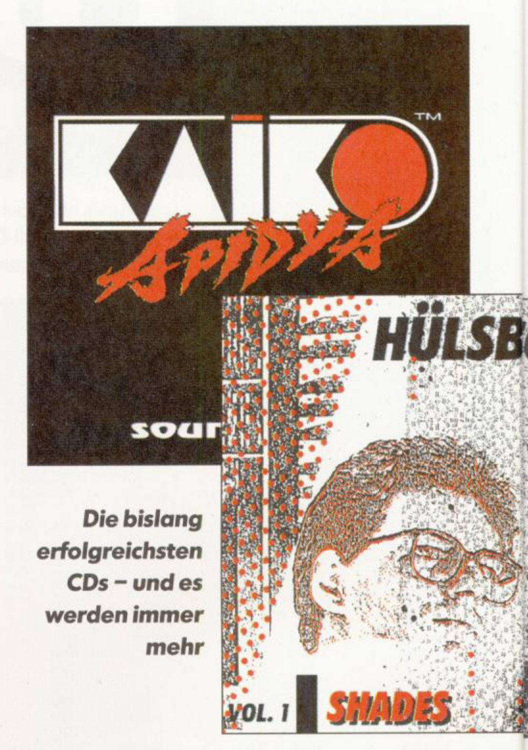
Der 27jährige hat bereits in den 80er Jahren geschafft, was andere vergeblich versuchten, nämlich aus den altehrwüdigen 8-Bit-Rechnern wie dem C-64 oder dem Atari die tollsten Töne hervorzuholen. Inzwischen hat er die Grenzen der ehemaligen Marktnische überschritten und produziert unter anderem eigene Audio-CDs, die auch schon auf MTV zu sehen und zu hören waren.

Voll vorbelastet

Der Erfolg kam nicht von ungefähr, denn Chris ist wie viele seiner Berufskollegen familiär vorbelastet. Seine Mutter hatte das Zeug zur Konzertpianistin, und als Chris am 2. März 1968 in Kassel das Licht der Welt erblickte, steckte das musikalische Talent bereits in ihm. Großmutter Hülsbeck versuchte später zwei Jahre lang, ihm das Klavierspielen beizubringen, doch der damals fünfjährige Chris konnte sich weder mit Notenlesen noch mit klassischer Musik anfreunden.

"Ich kann mich auch nicht mehr an Einzelheiten erinnern. Was ich heute kann, habe ich mir selbst beigebracht," erzählt Chris. Die Gelegenheit bot sich, als er zwölf wurde: Er bekam eine Heimorgel, mit 13 spielte er Schlagzeug und mit 15 erfüllte sich sein großer Traum, einen eigenen MIDI-Synthesizer zu besitzen. Zur gleichen Zeit begeisterte er sich wie viele seiner Freunde für Heimcomputer. Anfangs zockte er lediglich, doch dann wollte er wissen, wie man solche Spiele selbst gestaltet. Also lernte er "Assembler" und machte erste Gehversuche in Richtung Spieleprogrammierung. Für einen guten Freund komponierte er dann seinen ersten Spielesoundtrack, verdiente daran 200 Mark – und der Stein kam ins Rollen.

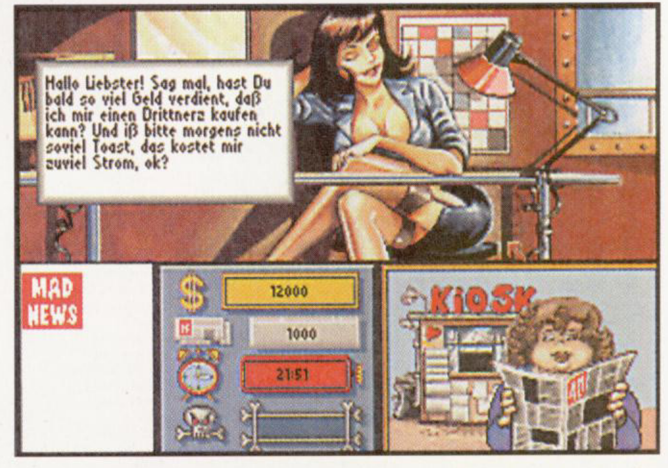
Als ein großes Fachmagazin einen Computermusik-Wettbewerb ausschrieb, war seine große Stunde gekommen: Chris Hülsbeck gewann den 1. Preis, konnte sich bald vor Arbeit kaum noch retten und machte bei einer ganzen Reihe mehr oder weniger bekannter Projekte mit. Schließlich verließ er die Schule und wurde fester Teil des Rainbow-Arts-Teams in Kaarst. Im Laufe der nächsten sechs Jahre sollte der musikalische Stern am Spielehimmel erst richtig aufsteigen.



Die bislang erfolgreichsten CDs – und es werden immer mehr

Alles auf Atari

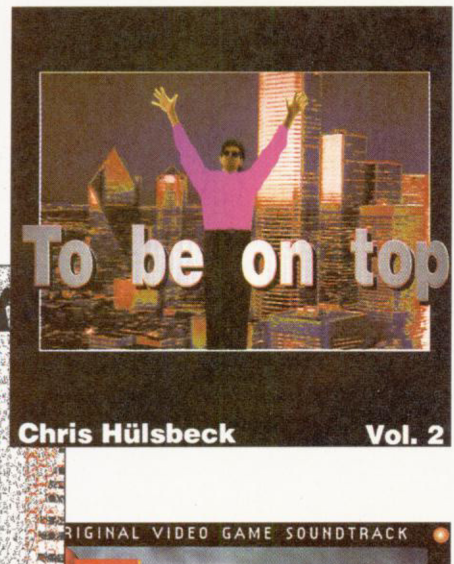
Wie in den Achtzigern der C-64 die Nr. 1 für Spieler war, so galt der Atari ST als



Mit Hülsbecks Musik machen "Mad News" noch mehr Spaß

ꞓck

magier





ideale Soundmaschine. Wenn auch die meisten Melodien für C-64-Spiele komponiert wurden, so schuf Chris die Sounds dennoch auf dem 8-Bit-Bruder Atari – und er benutzt ihn sogar heute noch.

Die Karriere Hülsbecks begann bei Rainbow Arts mit der akustischen Untermalung von *Jinks* und vor allem durch *To be on top*. Die Aufgabe des Spielers war es, verschiedene Musiknoten und Rhythmen einzusammeln, zu einem Ganzen zu sortieren und schließlich zu versuchen, die fertige Melodie zur Nummer 1 der Hitparade zu machen. Die Mischung aus Denk- und Knobelspiel sowie Adventure war eindeutig aufgrund der hervorragenden Musikuntermalung erfolgreich.

Rainbow Arts wußte Chris' Fähigkeiten zu schätzen, und so erhielt er eine Menge Aufträge (siehe Übersichtskasten). 1989 schließlich hatte er seinen endgültigen Durchbruch: Die Bekanntschaft und Zusammenarbeit mit Manfred Trenz brachte Ballerspiel-Klassiker wie *Katakis*, *R-Type*, *Turrican I* und *II* sowie diverse Amiga-Umsetzungen von Erfolgsspielen wie *Monkey Island* hervor, die nicht nur Software-, sondern auch Musikgeschichte schrieben. Und 1990 produzierte Chris seine erste CD, "Shades", auf der u.a. das gleichnamige (für den C-64 im Jahre 1986 entstandene) Musik-Demo sowie ein Turrican-Medley, das Thema von R-Type, zu hören waren.

Mach's mit Musik

Ende 1991 wechselte Chris die Seiten, wurde selbst Unternehmer und gründete zusammen mit Frank Matzke und Peter Thierolf die Firma "Kaiko". Daneben fand er Zeit, an Projekten von Software 2000 (u.a. *Hexuma*) und anderen Firmen wie Loriciel (*Jim Power*) mitzuarbeiten. Er produzierte die CDs "Apidya" (zum gleichnamigen Amiga-Ballerspiel-Hit) und "To be on Top". Mit der CD "Turrican" und der soundtechnischen Untermalung des Spiels *Turrican 3* (Amiga) krönte er seine bisherige Karriere: Selten hat man bisher eine derart melancholisch-einfühlsame Schlußmelodie für ein Spiel gehört.

Schon lange ist Chris' Musik übrigens nicht mehr nur auf Commodore-Rechnern oder STs sowie Audio-CDs zu hören, sondern auch fürs Mega Drive oder das Super-NES wurden zahlreiche Titel produziert. Seit Oktober 1993 kümmert sich Software 2000 um die Firma Kaiko, und Chris Hülsbeck gründete ein Jahr später die gleichnamige Medienproduktion mit Sitz in Langen, um neben der Spielevertonung (z.B. ein Soundtrack für *Mad News*) auch Dance- und Techno-Musik zu produzieren. Den richtigen Kontakt und das Equipment fand er vor Ort, denn ebenfalls in Langen wurden zuvor u.a. Hits von Culture Beat abgemixt. Goldene Schallplatten zieren die Wände des professionell eingerichteten Tonstudios.

Chris' erste Produktion war der Titel "Easy Life" mit dem Dance-Duo "Native Vision", und weitere Projekte sind augenblicklich in Arbeit. Einmal hieß es Anfang des Jahres sogar, Chris wolle sich ausschließlich auf die Produktion von Audio-CDs konzentrieren. Aber an diesen Gerüchten ist nicht das geringste dran. Im Gegenteil, der fleißige Künstler komponiert zur Zeit u.a. den Soundtrack zum neuen

Chris Hülsbeck privat

Was machst Du, wenn Du gerade nicht komponierst?
Disco, Film/Kino und Frauen (damit fange ich gerade erst an, hatte vorher wenig Zeit dafür).

Welche Musik hörst Du gerne?
Filmmusik, Orchestrales, Pop und Techno gemischt, Charts, Pet Shop Boys, Soul 2 Soul, Propaganda.

Wovon bekommst Du Ohrensausen?
Guns'n'Roses, Rockgesülze, Opern, Volksmusik.

Was liest Du gerne?
Bücher und Gedrucktes sind tot!

Was sind Deine Lieblingsfilme?
Vor allem Blockbuster wie Indy, Star Wars oder Star Trek TNG.

Und welche Filme meidest Du?
Ich bin ein notorischer Zapper, bleibe nie lange beim gleichen Sender. Daily Soaps und fast alle katastrophalen Umsetzungen von Computerspielen sind mir ein Greuel. Und: den Japanern keine Filmmacht.

Wer ist Dein großes Vorbild?
Da habe ich mehrere Filmkomponisten. John Williams, er ist der Gott. Gleich danach folgen Jerry Goldsmith, Alain Silvestri ("Abyss") und Danny Elfmann ("Batman 1 + 2"). Und natürlich Hans Zimmer.

Wen möchest Du gerne mal kennenlernen?
Winona Ryder.

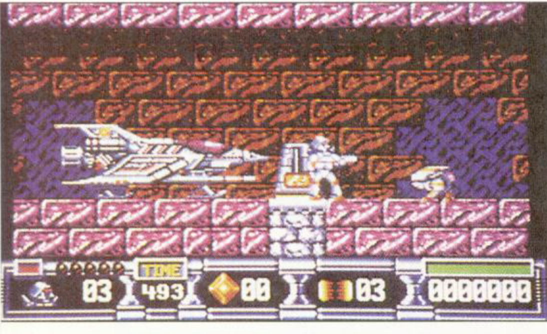
Und warum?
Ähm ... (betretenes Schweigen und verlegenes Lächeln)

Was war Deiner Meinung nach die bedeutendste Erfindung der Menschheit?
Das Rad.

Und die schlimmste?
Die Atombombe und Atombombentests.

Nehmen wir mal an, Du würdest freiwillig auf eine einsame Insel gehen. Welche drei Dinge würdest Du mitnehmen?
Ein Messer, weil man ja ein Werkzeug braucht, ein Funkgerät, um im Notfall Hilfe herbeizuordern, und ein Schlauchboot, falls das Funkgerät ausgefallen ist.

Welches sind Deine größten Wünsche für die Zukunft?
Ein Top-Ten-Hit, Hollywood-Filme vertonen und (Zögern) – die Frau fürs Leben finden.



Siebenstimmiger Titelsound auf dem Amiga: Turrican II

Ocean-Titel *Lobo* und arbeitet an zwei weiteren Game-Projekten des Darmstädter Neon-Teams (die bei Ocean erscheinen werden). Über Einzelheiten schweigt man sich allerdings noch aus. Trotzdem kommen Hi-Fi-Liebhaber nicht zu kurz, denn bald erscheint eine brandneue CD mit dem Titel Super Turrican II (zum gleichnamigen Super-NES-Spiel). Die soll ("muß", sagt Chris selbst) bis Weihnachten auf dem Markt sein.

Sein Lebensziel hat Chris noch nicht erreicht, wie er augenzwinkernd verrät. Er möchte Hans Zimmer nacheifern, einem Ex-Frankfurter, der sich inzwischen einen großen Namen als Komponist von Hollywood-Filmmusiken gemacht hat (Oscar für *Lion King*). "Ich möchte mit 30 alles erreicht haben. Jetzt bin ich 27, also muß ich mich ganz schön ranhalten, damit ich in drei Jahren soweit bin."

Wer jemals eine Chris-Hülsbeck-Komposition gehört hat, wird kaum daran zweifeln, daß er das Zeug dazu hat, seine Träume zu verwirklichen. Ob er tatsächlich eines Tages jenseits des Großen Teiches sein Glück machen wird? Wir wünschen ihm alles Gute. ❑



Bei Hexuma kam Hülsbecks Soundmagie nicht voll zur Geltung – bei diesem Adventure war Musik nicht so gefragt wie heutzutage

Chris Hülsbeck in Daten

Jahr	Titel	Systeme / Formate	Label
1986	Shades	C-64 / Musik-Demo	Markt&Technik
	Planet of War	C-64 / GM (Game Music)	Eckhard-Soft
	Soldier	C-64 / GM	Rainbow Arts
	Sky Fighter	Atari ST, Amiga / GM	Rainbow Arts
	Madness	C-64 / GM	Time Warp
	Baby of Can Guru	C-64 / GM	Rainbow Arts
1987	Jinks	C-64 / GM	Rainbow Arts
	Dulcedo	C-64 / GM, GFX (Game Effects)	Rainbow Arts
	Chip War	C-64 / GM	Rainbow Arts
	Bad Cat	C-64 / GM	Rainbow Arts
	To be on Top	C-64 / Programm, GM, GFX	Rainbow Arts
	Giana Sisters	C-64 / GM, FX (Effects)	Time Warp
	Down at the Trolls	C-64 / GM, FX	Rainbow Arts
	PTC	Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
1988	Starball	C-64, Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
	Oxxonian	C-64 / GM, FX	Time Warp
	Journey to the Centre of the Earth	C-64 / FX	Chip
	Hollywood Poker Pro	C-64, Amiga / GM, FX	Reline
	Danger Freak	C-64, Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
	Hard'n'Heavy	C-64, Amiga / GM, FX	Reline
	Katakis	C-64 / GM, FX	Rainbow Arts
1989	R-Type	C-64 (mit R. Vaca), Amiga / GM, FX	
	HB-Car Race	Amiga / GM, FX	Starbyte
	G. Monster Slam	C-64, Amiga, GM, FX	Golden Goblins
	Oxxonian	Amiga / GM, FX	Time Warp
	Circus Attractions	C-64, Amiga / GM, FX	Golden Goblins
	Rock'n'Roll	Amiga / GM, FX (mit R. Vaca)	Rainbow Arts
	X-Out	Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
	TFMX-Editor	Amiga / Musictool	Demonware
1990	Turrican	Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
	L&M Adventure	Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
	Apprentice	Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
	Masterblazer	Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
	Death Trap	Amiga / FX	
	M.U.D.S.	Amiga, PC / GM, FX	Golden Goblins
	Z-Out	Amiga / GM (Title, Highscore, Credits)	Rainbow Arts
	Monkey Island	Amiga / GM-Konvertierung	LucasArts
1991	Turrican II	Amiga / GM, FX	Rainbow Arts
	Gem'X	Amiga, C-64, Atari ST / GM, FX Kaiko	
	Quik&Silva	Amiga, Atari ST / GM, FX	New Bits
	Battle Isle	Amiga / GM (Title)	Blue Byte
	Shades	Audio-CD	A.U.D.I.O.S
	Apidya	Amiga / GM, FX	Kaiko
1992	Jim Power	Amiga, Atari ST / GM, FX	Loriciel
	Carl Lewis Ch.	Amiga, PC, Atari ST / GM, FX	Psygnosis
	Denny	Amiga / GM, FX	Software 2000
	Apidya Soundtrack	Audio-CD	A.U.D.I.O.S
	Hexuma	Amiga, PC / GM	Software 2000
	Gem'Z	Amiga, PC / GM, FX	Kaiko
	To be on top	Audio-CD	A.U.D.I.O.S
	Jim Power	PC-Engine, PC-CD-ROM / Music, FX	Loriciel
	Metal Law	Amiga / GM (Title)	New Bits
	Super Turrican	SNES / GM, FX	Factor 5, Kaiko
1993	Turrican 3	Mega Drive, Amiga / GM, FX	Factor 5, Kaiko
	Jim Power	SNES / GM, FX	Loriciel
	Jim Power	Mega Drive / GM, FX	Loriciel
	Turrican Soundtrack	Audio-CD	Kaiko
	Jim Power	PC / GM, FX	Loriciel
1994	Mad News	Amiga, PC / GM, FX	Ikarion
	Carribean Desaster	Amiga, PC / GM, FX	Ikarion
	Kolumbus	PC-CD-ROM / GM, FX	Software 2000
	Rainbows	Audio-CD	
1995	Super Turrican II	SNES / GM, FX	Factor 5
in Arbeit:	Geheimprojekt 1	Playstation, Saturn, PC / GM, FX	Neon/Ocean
	Lobo	Mega Drive / GM, FX	Ocean
	Geheimprojekt 2	Megadrive / GM, FX	Factor 5
	Super Turrican II Soundtrack	Audio-CD	

3-D ULTRA PINBALL

OUTPOST ODYSSEY

FASTEST PINBALL IN SPACE

SIERRA®

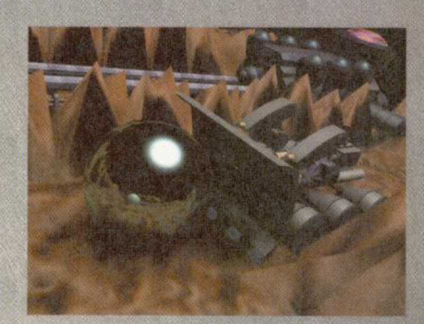
3-D ULTRA PINBALL
OUTPOST ODYSSEY

Das schnellste Pinballspiel der Galaxie

- Das authentischste Pinballspiel, mit echtem Pinball-Feeling, realistischen Ballbewegungen, verschiedenen Perspektiven und realen Bumper- und Flippereffekten
- Rasante Ballaktionen, reichhaltige Animationen und zahlreiche 3-D Bonusspiele. Das einzige Pinballspiel in einer wirklichen 3-D Umgebung
- Ein Film zeigt Ihnen, wie man spielt. Pinballprofis geben Hilfen, Tips und Tricks und Hinweise zur Entstehung und Geschichte des Pinballspiels
- Weltklasse-Pinballspieler beteiligten sich an der Entwicklung des Spiels
- Spielen Sie auf bis zu 4 Feldern gleichzeitig und erleben Sie dabei verschiedene Planetenperspektiven, Kommandoposten, Minenschächte und unterirdische Labors









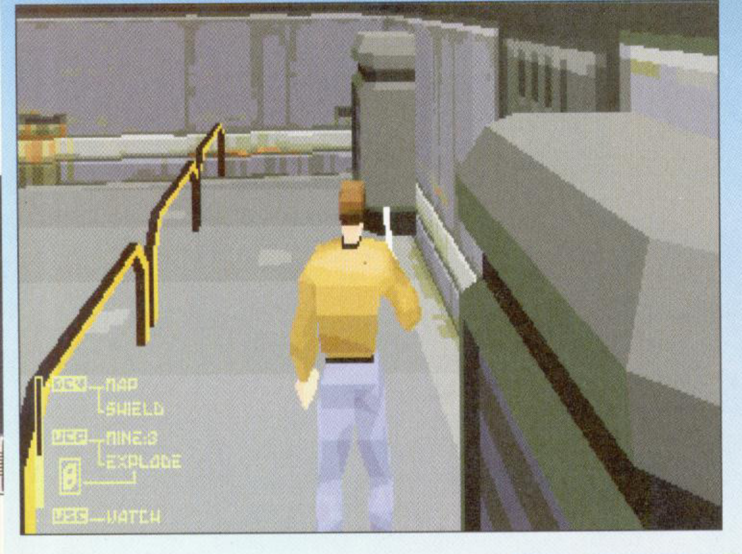
Windows 3.1 und Windows '95 kompatibel

Das ultimative galaktische Spielfeld

Fordern Sie unseren Multimedia-Katalog an:
Sierra Coktel, Robert-Bosch-Str.32, D- 63303 Dreieich,
Fax: (06103) 99 40 35



SIERRA®



Dieser Held braucht mehr Muni

ERFOLGREICHER SPIEL

Cheaten, abe

THEMA

Wie in der letzten Ausgabe angekündigt, gibt's in diesem Heft Hinweise auf ein paar nützliche Tools, die das gezielte Mogeln ein wenig erleichtern.



Geschafft: jede Menge Granaten


Wie man bei Spielen erfolgreich mogelt, die sogenannte Savegames speichern, wurde bereits in der letzten Ausgabe der PC Spiel theoretisch erläutert. Doch alle Theorie ist bekanntlich grau, und die Praxis hält jede Menge Fallstricke bereit. Zum Glück gibt es nützliche Werkzeuge, die dabei helfen, beim Mogeln nicht dauernd auf die Nase zu fallen.

Ein Savegame ist eine willkürlich zusammengestellte Menge an spielrelevanten Daten, die auf ein möglichst kompaktes Maß zusammengespeichert werden. Je nach Typ des Spiels können unvermittelt Schwierigkeiten auftreten, wenn man Daten ändert. So sind zum Beispiel die Savegames diverser Ballergames nur mit erheblichem Aufwand zu knacken, weil sie je nach Spielstand unterschiedliche Längen aufweisen.

Auch muß man sich genaue Gedanken darüber machen, was beim jeweiligen Spiel wohl tatsächlich gespeichert wird, damit man gezielter suchen kann. Es ist nicht selten, daß ein Rollenspiel neben Informationen über die Energie und Goldwerte des Helden auch alle Monster inklusive ihrer momentanen Position und Stärke, die bereits entdeckten Landkartendaten und vieles mehr speichert. So kommt es häufig vor, daß sich Savegames von einem Abspeichern zum nächsten dermaßen ändern, daß eine erfolgreiche Suche extrem unwahrscheinlich wird.

Fallbeispiel

Ein Beispiel kann vieles deutlicher machen: Gerade ist in der Redaktion ein Testexemplar von *Fade to Black* eingetroffen. Bei diesem 3D-Action-Adventure gibt es viel zu knobeln, aber auch jede Menge Ballerei. Da man als ambitionierter Tester möglichst viel über die Story und den späteren Spielverlauf herausfinden will, kann man es sich nicht leisten, mit bloßen Fäusten gegen die Angreifer vorzugehen. Was man braucht, ist eine waffentechnische Übermacht, die einem die Monster vom Hals hält, während man versucht, die Rätsel zu lösen.

Das direkte Durchsuchen der Programmdateien bringt außer ein paar undokumentierten Aufrufparametern keine geheimen Codewörter, also sieht man sich die Savegames einmal genauer an. Zunächst wird im Spiel selbst nach eindeutig identifizierbaren Werten gesucht. Die momentane Lebensenergie des Helden zum Beispiel wäre interessant, die mit Hilfe eines Leuchtbalkens dargestellt wird. Da sich hier aber keine eindeutigen Größen ablesen lassen, muß irgend ein anderer Wert gefunden werden.

Nach ein wenig Lauferei erhält der Held des Spiels drei Wurfminen, die eine nachhaltige Wirkung auf Angreifer haben. Das ist ein guter Ansatzpunkt, um einen Cheatversuch zu starten. Man sammelt also die drei Minen ein, speichert Savegame1, wirft eine der Minen weg und speichert schließlich Savegame2. Dann beendet man das Spiel ohne jede weitere Aktion.

Nachdem man im Save-Verzeichnis die Savegame-Dateien gefunden hat (bei Unklarheiten sollte man nach Speicherdatum und -uhrzeit fahnden), kann man sich mit einem Analyseprogramm an die eigentliche Arbeit machen.

Cool Tool

Zur Analyse wird zum Beispiel das Programm SGA (Save Game Analyser) eingesetzt. Das nützliche kleine Tool wurde eigens für die redaktionelle Arbeit der PC Spiel entwickelt, um auch Spielen mit testfeindlichem Schwierigkeitsgrad schnell zu Leibe zu rücken. (Das Programm gibt es in einer DOS- sowie einer Windows-Version, und neben diversen anderen Hilfsprogrammen zum Thema wird man es auf der Heft-CD der nächsten Ausgabe der PC Spiel finden können.) SGA fordert nach dem Aufruf die Namen zweier Dateien, analysiert dann beide auf unterschiedliche Werte und gibt schließlich Listen mit vielerlei Informationen aus.

r richtig (2)

Die Dateien aus dem Beispiel tragen die Namen FREESAV1.SAV und FREESAV2.SAV. Nach der Eingabe der Dateinamen kündet ein Leuchtbalken vom Fortschritt der Vergleichsprozedur. Schon während des Einlesens fällt allerdings auf, daß die Savegames ungewöhnlich lang sind – ein beunruhigendes Zeichen. Tatsächlich bricht SGA irgendwann die Analyse ab, weil mehr als zweitausend Unterschiede gefunden wurden; die weitere Analyse macht damit wenig Sinn.

Wo liegt das Problem? Zweitausend Unterschiede und mehr nach lediglich einer einzigen Spielhandlung sind allemal extrem unwahrscheinlich. Auf die an sich einfache Antwort muß man tatsächlich erst einmal kommen: Im Beispiel enthalten nämlich die Savegames zusätzlich zu den übrigen spielrelevanten Daten noch einen Snapshot der jeweiligen Bildschirmanzeige. Dieses Abbild hat zwar "nur" eine Auflösung von 160 x 120 Pixeln, aber schon daraus errechnet sich ein Platzbedarf von mindestens 19200 Byte. Wenn sich der Spieler also zwischen dem ersten und zweiten Abspeichern bewegt, bläht das die Menge an Unterschieden gewaltig auf.



So sieht das nützliche PC-Spiel-Programm unter Windows aus

Don't move

Also noch einmal zurück ins Spiel und die gleichen Aktionen noch einmal ausgeführt. Diesmal wird tunlichst darauf geachtet, daß sich die Spielfigur zwischen beiden Speicherungen möglichst wenig bewegt.

Nach der erneuten Analyse mit SGA sieht das Ergebnis wesentlich besser aus. Das Programm hat zwar immer noch über tausend Unterschiede gefunden, aber die erweiterten Listen von SGA helfen, die Datenflut überschaubar zu machen. Die Analysefunktion bietet mehrere Ausgaben an. Da ein Wert gesucht wird, der sich von drei auf zwei verringert hat, läßt man sich über Menüpunkt 2 nur diejenigen Werte anzeigen, die vom ersten zum zweiten Savegame tatsächlich abge-

ECHT & STARK
GESCHMACK IN VOLLER STÄRKE.
SCHWARZER KRAUSER
№ 1
NACH DEM ORIGINAL-RECEPT
Diese traditionsreiche Mischung ist seit Generationen denjenigen Rauchern gewidmet, die einem herzhaft männlichen Tabakgenuß den Vorzug geben. Das dunkelgereifte Blattgut wird nach dem überlieferten Kentucky-Recept zu einer Mischung aufbereitet, die kräftige Würze mit einem angenehmen Aroma verbindet.
BRINKMANN TABAKFABRIKEN
HOHNHOLZ & CIE

```
********************
* PC-Spiel SGA V1.0 *
* ---------------- *
* Save Game Analyse *
*     by TOM 95     *
********************

Name und Pfad der ersten Datei  :? freesav5.sav
Name und Pfad der zweiten Datei :? freesav6.sav

Analysiere...Bitte Warten!

Es wurden insgesamt  834  Unterschiede gefunden ,vergiss es besser.

1....Alle geänderten Werte anzeigen       834 Werte
2....Nur Verminderungen anzeigen          319 Werte
3....Nur Steigerungen anzeigen            515 Werte
4....Nur Binäre Schalter anzeigen           6 Werte
X....Ende

Bitte auswählen
```

Jede Menge Unterschiede müssen Mogelwillige nicht gleich verzagen lassen

nommen haben. Erfreulicherweise gilt das für lediglich knapp dreißig der insgesamt tausend veränderten Werte – eine durchaus überschaubare Menge. Und nach relativ kurzer Suche in der Liste findet sich sogar nur eine Dateiposition, die in Savegame1 den Wert 3 hatte und in Savegame2 auf 2 geschrumpft ist.

Die Dateiposition (Hex 533D2) wird notiert und probeweise direkt verändert. Dazu ist die Funktion *<P> – Datei Patchen* vorgesehen, mit der neue Werte in die Savegames geschrieben werden können. Man gibt zunächst an, welche der beiden Dateien man verändern möchte und danach die ermittelte Dateiposition. Das Programm ermittelt nun automatisch, welcher Wert an dieser Position eingetragen war und fordert zur Eingabe des neuen Werts auf. Um ein deutliches Ergebnis zu haben, wird der Maximalwert von 255 (Hex FF) eingegeben. Nach dem Verlassen von SGA startet man das Spiel erneut und lädt das gepatchte Savegame. Wenn alles geklappt hat (und im Beispiel hat es), sollte der Held nun 255 Wurfminen mit sich herumtragen.

Gotcha

Nur eine einzige passende Fundstelle nimmt umfangreichen Savegames den größten Teil ihres potentiellen Schreckens, denn jetzt lassen sich bereits einige Angaben über die Struktur des Speicherstandes machen. Eine genauere Analyse der Komplettliste der Änderungen (Menüpunkt 1) zeigt eine große Ballung planlos geänderter Werte

Position Hex	Dez	Datei 1 Hex	Dez	Asc	Datei 2 Hex	Dez	Asc	Unterschied
2FC11	195601	C5	197		9	9		- 188
2FC12	195602	2E	46	.	1C	28		- 18
2FC14	195604	F0	240		5B	91	[	- 149
2FC1D	195613	A	10		9	9		- 1
2FC1F	195615	A	10		9	9		- 1
2FC21	195617	1D	29		1C	28		- 1
446B8	280248	3	3		2	2		- 1
446CA	280266	42	66	B	2A	42	*	- 24
4A00E	303118	6C	108	l	14	20		- 88
4A00F	303119	7	7		5	5		- 2
533D2	340946	3	3		2	2		- 1
54BC8	347080	94	148	ö	62	98	b	- 50
54BC9	347081	16	22		5	5		- 17
54BD0	347088	E3	227		33	51	3	- 176
54BE0	347104	FF	255		FC	252		- 3
54BF0	347120	76	118	v	0	0		- 118
54BF1	347121	1	1		0	0		- 1
54BF4	347124	6E	110	n	0	0		- 110

<Y> Vorwärts Blättern <A> Rückwärts Blättern <X> Exit

Na bitte: Der Analyser wurde fündig

in der ersten Hälfte der Datei. Da sich der Wert für die Minen ziemlich am Ende des Savegames befindet, kann man davon ausgehen, daß sich in der ersten Hälfte der Infoscreenshot befindet und die spielrelevanten Daten eher im hinteren Teil zu finden sind.

Mit diesem Basiswissen kann man sich jetzt auch auf die Suche nach dem Energiebalken machen. Dazu muß man sich erst mal darüber im klaren sein, wie viele Möglichkeiten es gibt, die Werte für eine Balkenanzeige abzuspeichern.

Da ein voller Balken einen Maximalwert von 100 Prozent hat, kommen dafür mit hoher Wahrscheinlichkeit entweder die dezimale Entsprechung 100 oder aber der Maximalwert der Speicherstelle (255) in Frage. Wenn man also das Spiel mit voller Energie speichert, sich danach von Gegnern verwunden läßt und bei ca. 50 Prozent Energie wieder abspeichert, muß man sich zunächst überlegen, wie man das entsprechende Wertepaar am einfachsten ermittelt. Zum Beispiel hat sich irgendeine Dateiposition von dezimal 100 auf dezimal ca. 50 verringert, oder eine Position ist von dezimal 255 auf dezimal ca. 127 geschrumpft.

Es kann jedoch auch sein, daß der Balken nur in Zehnerschritten aufgebaut ist. In diesem Fall muß nach den Werten 10 und 5 gesucht werden. Bei einer großen Menge unterschiedlicher Daten kommt man nicht umhin, mehrere Savegames zu vergleichen.

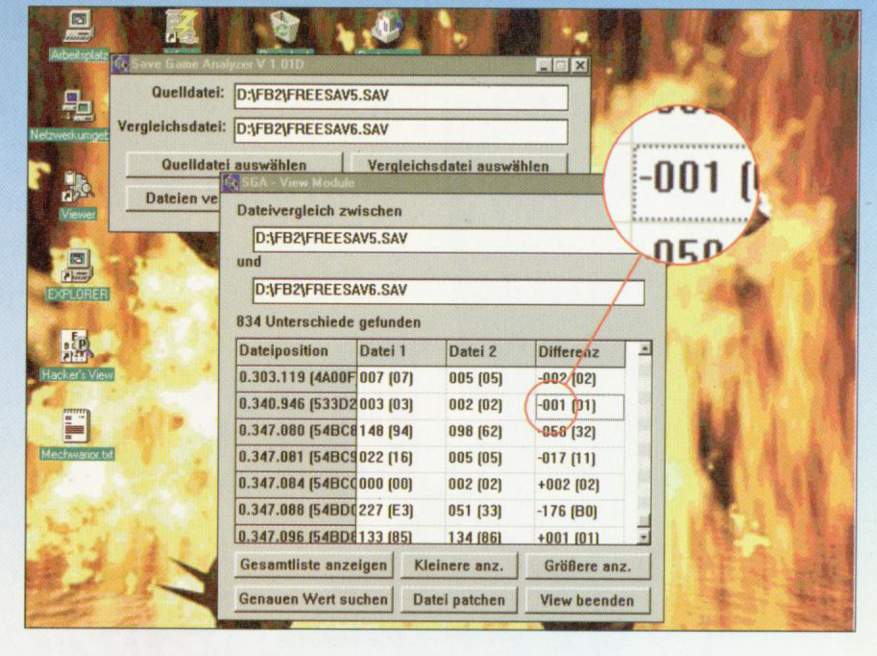
Kreuzweise

Dafür bietet sich die Windows-Version des Save Game Analysers an, da sie über ihre MDI-Funktion mehrere gleichzeitige Dateivergleiche erlaubt. Zunächst muß man jedoch dafür Sorge tragen, daß man sinnvolle Suchwerte hat. Man startet das Spiel, bringt sich in die Nähe eines Feindes und speichert, noch bevor man einen Treffer einsteckt. Nun bleibt man unbeweglich an der gleichen Position stehen und speichert jedesmal ab, wenn man zwei Treffer erhalten hat (je nach Feuerkraft des Gegners). Anschließend kann man nämlich in den Savegames nach Dateipositionen suchen, die sich in jedem Savegame der Reihe um jeweils den gleichen Wert verringert haben.

Vier bis fünf unterschiedliche Spielstände sollten reichen. Unter Windows startet man WIN-SGA und wählt als Quelldatei Savegame1 und als Vergleichsdatei Savegame2. Ist das Einlesen abgeschlossen und erscheint die Listenauswertung, wechselt man zurück ins WIN-SGA-Hauptmenü und vergleicht nun Savegame2 und Savegame3. Nach dem Einlesen erscheint ein zweites Listenfenster. Die Ausgabe wird auf "Nur verminderte Werte" geschaltet, und die beiden Listenfenster werden nebeneinander gestellt. Um ganz sicherzugehen, sollte man zwei weitere Suchfenster mit den restlichen Spielständen öffnen und in der

SVGA-Optionen

<Alle Werte anzeigen>	zeigt alle geänderten Werte der beiden Vergleichsdateien an.
<Verminderte anzeigen>	zeigt nur die Werte an, die sich verringert haben.
<Vergrößerte anzeigen>	zeigt nur die Werte an, die sich vergrößert haben.
<Schalter anzeigen>	zeigt nur logische Schalter an, also alle Werte, die sich von 0 auf 1 oder von 1 auf 0 geändert haben (nur DOS-Version).
<Genauen Wert suchen>	zeigt alle Positionen an, die sich genau um den eingegebenen Suchwert verändert haben (nur Windows-Version).
<Datei Patchen>	eine Dateiposition in einem der beiden Spielstände kann direkt geändert werden.



Mit WIN-SGA kann man mehrere Savegames gleichzeitig durchforsten

Nähe des Dateiendes suchen. Auch diesmal wird man im Beispiel relativ schnell fündig und kann die Datei entsprechend patchen. Mit den in den Suchdurchgängen gefundenen Werten kann die Spielfigur nun so weit aufgerüstet werden, daß die Suche nach weiteren Objekten kaum noch "lebens"gefährliche Probleme bereitet.

Nach und nach finden sich auf diese Weise immer mehr Positionen in den Spielständen, die einwandfrei identifiziert werden können. Und es kommt immer mehr Klarheit in die Dateistruktur!

Think!

Wie das Beispiel deutlich gezeigt hat, ist das werkzeuglose Analysieren von Savegames oft völlig unergiebig. Vor allen Tools steht aber der Erfindungsgeist ambitionierter Hacker. Wie gesagt: Erst wenn man sich einigermaßen darüber klar geworden ist, was ein Spiel wohl speichern wird und wie es eindeutige Werte erzeugt, nach denen dann auch gezielt gesucht werden kann, versprechen Änderungen den gewünschten Erfolg.

Um ein letztes Mal auf das Beispiel zurückzukommen: Auch wenn es auf den ersten Blick nicht besonders sinnvoll erscheint, wenn der Held des Spiels 255 Minen mit sich herumträgt, kann das trotzdem die weitere Suche nach Cheats erleichtern, weil man stets Grundlegendes über die Dateistruktur der entsprechenden Savegames erfährt.

Weil schließlich auch dieser Beitrag das Thema nur anreißen konnte, folgt in der nächsten Ausgabe eine weitere Fortsetzung. Thema: Online-Cheatprogramme und der Umgang mit Hex-Editoren. Eine Reihe kleiner, feiner Hilfsprogramme zum Ausprobieren gibt's außerdem auf der Heft-CD zur Ausgabe 11. ❑

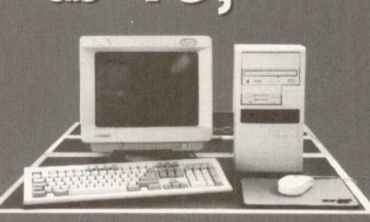
tom

SOFT & SOUND SHOP



Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Traum-PC ab 45,-



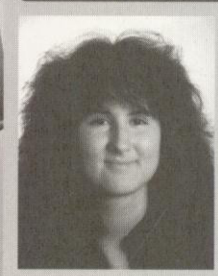
Komplett - Systeme ab DM 45,- monatlich.*

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff. Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop
Aktuelle Software-Hits auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA
kostenlos zu Hause testen!
- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt
0190 - 190 816
1 min./DM 1.15

Shop des Monats
33615 Bielefeld. Stapenhorst Straße 42. Tel. 05 21-17 58 72



Karin vom S & S-SHOP in Bielefeld, empfiehlt die TOP-Games des Monats.

Action Soccer	69,90
Bioforge	79,90
Chaos Control	89,90
Cyberwar	49,00
F-15 Strike Eagle III	34,90
Flight of the Amazon Queen	79,90
Flight of the Intruder	24,90
Vollgas (Full Throttle)	69,90
Lost Eden	79,90
Master of Magic	74,90
Mutimedia Spezial	10,00
Prisoner of Ice	84,90
Silent Service II	24,90
Star Trek Next Generation	94,90

unverbindliche Preisempfehlung des Soft & Sound Shops in Bielefeld.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen neu, Mauerstraße 92, 0241-402608
96047 Bamberg neu, Fleischstraße 5, 0951-200697
10551 Berlin, Oldenburger Str. 44, 030-3962821
12207 Berlin, Osdorfer Str. 13, 030-7128599
33615 Bielefeld neu, Stapenhorst Str. 42, 0521-175872
53225 Bonn, Limpericher Str. 22, 0228-474115
40477 Düsseldorf, Gneisenaustr. 1, 0211-4910187
91054 Erlangen, Luitpoldstr. 15, 09131-26658
45329 Essen, Altenesser Str. 448, 0201-343937
37085 Göttingen, David Hilbert Str. 2, 0551-46563
58095 Hagen, Volmestraße 66, 02331-26774
34131 Kassel, Lange Str. 81, 0561-39463
24116 Kiel, Sternstr. 18, 0431-970046
50672 Köln neu, Palm Str. 45-47, 0221-2579741
50939 Köln neu, Gottesweg 149, 0221-446499
23564 Lübeck, Wakenitzstr. 7, 0451-794345
90443 Nürnberg neu, Wiesenstr. 42, Telefon-Nr. folgt
39112 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, 0391-42622
68159 Mannheim, Jungbuschstr. 3, 0621-101203
66538 Neunkirchen, Bahnhofstr. 13, 06821-26797
41460 Neuss, Hamtorstr. 20, 02131-278967
37520 Osterode, Markt 14 - 16, 05522-73011
24306 Plön, Lübsches Tor, 04522-3412
27721 Ritterhude, Riesstr. 47, 04292-9876
66578 Schiffweiler, Kreisstr. 18, 06821-632163
29525 Uelzen, Hutmacher Str. 11, 0581-79371
38300 Wolfenbüttel, Heimstätten Weg 23, 05331-61820
38440 Wolfsburg, Laagbergstr. 63, 05361-37474

SOFT & SOUND SHOPS
Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

Mediatheken + Videos

49565 Bramsche neu, Malgartener Str. 22, 05461-62644
38118 Braunschweig, Holwedestraße 10, 0531-508231 neu
76448 Durmersheim, Hauptstraße 2a, 07245-7373 neu
52525 Heinsberg, Gangolfus Str. 25, 02452-4817
81475 München neu, Leopoldstraße 126, 089-7556778
75177 Pforzheim neu, Scharnhorststr. 12-14, 07231-560655
74523 Schwäbisch-Hall, Am Schuppach 1 neu, 0791-6706

Wir akzeptieren Kreditkarten.

Werden Sie SOFT & SOUND Partner
- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

Bis zum letzten Tilt

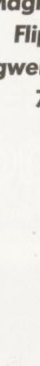
Sie haben die elektronische Revolution unbeschadet überstanden: Flipper gehören seit Jahrzehnten zum festen Unterhaltungsprogramm. Und gleich ein halbes Dutzend Flippersimulationen versuchen zur Zeit, den mechanischen Vorbildern am Leder zu flicken.

THEMA

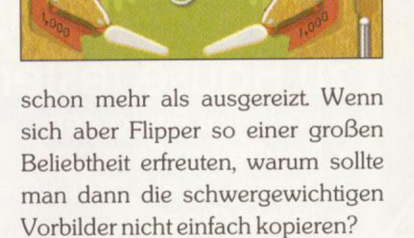
Die Spiele-Industrie, sie müht sich sichtlich, dem guten alten Flipper das Wasser abzugraben. Selbst die Automatenhersteller versuchten in den 80er Jahren, die Flipper zugunsten von Videospielen endgültig aus den Spielhallen und Kneipen zu verbannen.

Doch nichts konnte die Ungetüme auf ihren vier Stahlbeinen aus der Ruhe bringen. Im Gegenteil: Die großen amerikanischen Flipper-Bauer benutzten sogar moderne Computertechnik, um aus den rasselnden Punkteanzeigen großformatige Bildschirme zu machen, auf denen viele zusätzliche Gags und Gimmicks untergebracht wurden.

Die Computerspiele-Industrie blickte neidisch auf den unverwüstlichen Veteranen, waren doch die eigenen Spielkonzepte zum Teil schon mehr als ausgereizt. Wenn sich aber Flipper so einer großen Beliebtheit erfreuten, warum sollte man dann die schwergewichtigen Vorbilder nicht einfach kopieren?



Griff in die Klamottenkiste: Magic, ein Epic-Flipper, ist so langweilig wie die 70er Jahre

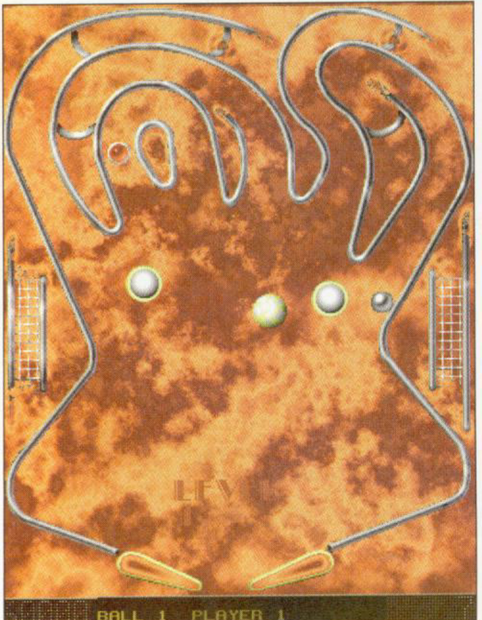


Erste Versuche

Schon zu Zeiten der 8-Bit-Rechner, als im Segment der Heimcomputer noch Goldgräberstimmung vorherrschte, wurden erste Versuche unternommen, schräge Spielflächen und flitzende Stahlkugeln auf einen Monitor zu pressen. Besonders ähnlich waren diese ersten Simulationen ihren Vorbildern nicht gerade, aber sie vermittelten zumindest eine Ahnung von dem Spaß, den man mit einem echten Flipper haben kann. Sogar ein Flipper-Baukasten für selbstgestrickte Spielflächen gab's im Angebot für den C-64 und seine Kumpane: **MacAdam Bumper** bot vorgefertigte Flipper und das gesamte Spektrum der Bauteile: Eben jene "Bumper" (Gummischürzen, die den Ball bei Berührung wegschleudern), eine Menge "Targets" (Zielschildchen) und Stahlrinnen jeder Form konnten vom Spieler frei gesetzt werden. Nur ein Multiballspiel, also das hektische, aber vielgeliebte Geflippere mit zwei oder mehr Bällen, konnte MacAdam Bumper nicht in Szene setzen – das hätte die Rechenzeit grenzenlos überfordert.

Mehr Rechenleistung, mehr Grafik: 16-Bit-Rechner eroberten Mitte der 80er Jahre den Markt. Mit dieser Entwicklung einher schritten neue Flippersimulationen. Die Spielflächen waren jetzt schön bunt, die Stahlkugel rund und sogar metallisch. Und das Plus an Leistung führte auch zu ersten Multiballspielen und sogar zu Simulationen mit mehreren Spielflächen. Besonders bemerkenswert: 21st Centurys Edelpinball **Pinball Dreams**. Das Spiel war so gut, daß sich die PC-Besitzer alle Finger danach leckten und der Hersteller mehrere Pakete mit neuen "Tables" (Spielflächen) nachschob.

Eigentlich hätte die Entwicklung jetzt stoppen können – diese Flippersimulationen machten Spaß und wurden ihren Vorbildern immer ähnlicher. Doch dann dankten



Neue Wege mit Enigma: Epics Avantgarde-Flipper in der Übersicht

"Wer das Geld hat, hat die Macht!"



Ma|chia|vel|li [makia'veli] (ital. Politiker, Schriftsteller u. Geschichtsschreiber); **Ma|chia|vel|lis|mus,** der; - (polit. Lehre Machiavellis; *auch für* durch keine Bedenken gehemmte Machtpolitik); **Ma|chia|vel|li|stisch**



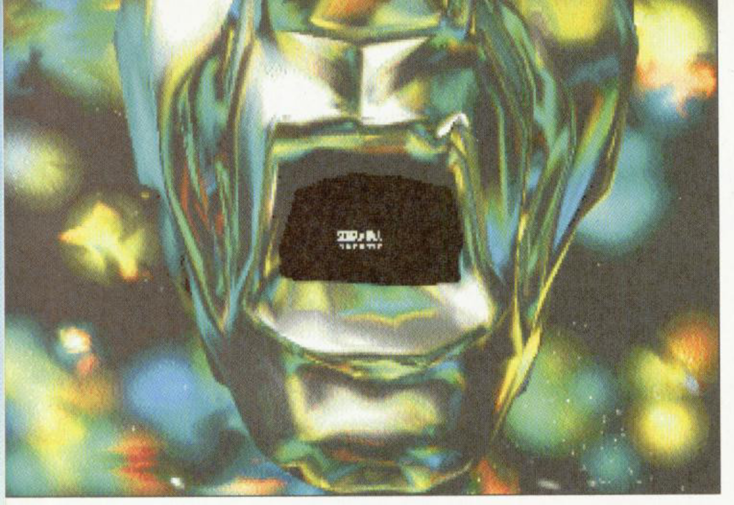


Ein Strategiespiel, das auf dem preisgekröntem Spiel Merchant Prince basiert



Für PC CD-ROM

MICROPROSE



Zum Schreien: Der Gruselvorspann von Screamball

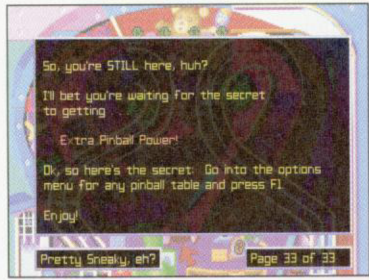
die 16-Bit-Maschinen so schnell ab, wie sie gekommen waren, und übrig blieb dieses jahrelang unterschätzte Arbeitstier: der PC.

Die Initialzündung

Komisch nur, daß es trotzdem noch einige Jahre dauern sollte, bis die Initialzündung der Flipper-Sims auf dem PC einsetzte. Bis 1993 gab es tatsächlich keinen ernstzunehmenden Versuch, das rasante Spielgeschehen auf die PCs umzusetzen. Lediglich einige Außenseiterprodukte wie **Excalibur** verdienten sich ihr schmales Brot auf den Monitoren, aber so richtig ins Rollen kam die Stahlkugel nicht. Und dabei war Excalibur so schlecht doch nicht: Die Spielelemente bauten gut aufeinander auf, ein dicker Jackpot konnte abgeräumt werden. Selbst ein Multiballspiel mit drei Kugeln fehlte nicht.

Allerdings hatten Flipper à la Excalibur nahezu ausnahmslos ein Riesenmanko: Die gesamte Spielfläche wurde auf einen Bildschirminhalt gequetscht, und damit sie den Originalen trotzdem ähnlich sahen, blieb die rechte Bildschirmhälfte frei für Grafiken und Punkteanzeigen. Die Bälle verkamen dabei zu hin- und herhuschenden Pixeln.

Erst 1993 änderte sich das schlagartig. Der Shareware-Aufsteiger Epic Megagames war es, der mit einer Flippersimulation völlig neuen Stils den PC-Markt für diese Simulationen aufschloß. **Epic Pinball** hieß das Meisterwerk, das ordentlich für Furore sorgte. Da gab es in der Shareversion zwar "nur" einen Spieltisch namens **Android**, doch der war bereits so gut, daß Epic Megagames die registrierten Versionen mit bisher insgesamt zwölf Spielflächen häufiger verkaufen konnte als alle älteren Produkte zusammen.



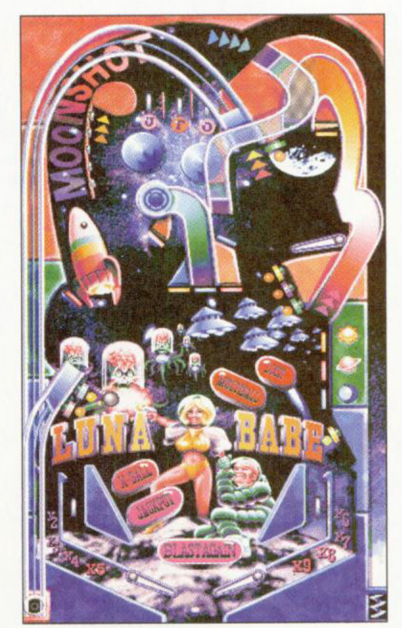
Service: Epic verrät gleich in der Anleitung einen Cheat für einen Extraball

HIGH SCORES SEHEN
KUGELN 3
KUGELTEMPO NORMAL
TILT EMPFIND. NORMAL
SCHWIERIGKEIT. NORMAL
MUSIK EIN
TASTATUREINSTELLUNG
AUFLOESUNG HOCH
FARBKONTRAST NORMAL
SPIELGESCHWIN. AUTO
ZURUECK ZUM/HAUPTMENUE

Vorbildlich: Die Einstellungsmöglichkeiten von Psycho Pinball

Epic Pinball war so erfolgreich, weil es das erste vernünftig programmierte und gestylte Programm dieser Art für den PC war. Der Miniaturtisch war out, statt dessen scrollten Android und seine Brüder vertikal über den Bildschirm. Ein perfekter Soundtrack und witzige Gimmicks sorgten für zusätzliches Flipper-Feeling allererster Güte.

Und Epic nutzte die Möglichkeiten der PCs, um Flipper ganz neuer Machart zu konstruieren, die so als mechanische Variante undenkbar wären. Der erwachende Android mit seinen Muskelstreckungen war da noch ein eher schlichter Vertreter. Ganz neue Wege ging dagegen der Spieltisch **Enigma**, der bis auf die beiden Flipperschaufeln und zwei Rücklaufrinnen keine herkömmlichen Flipper-Features aufweist. Statt dessen ist Enigma in einzelne Spielrunden aufgeteilt, und in jedem Abschnitt erscheinen neue Figuren oder Symbole, die in einer bestimmten Reihenfolge getroffen werden müssen. Damit das Spiel noch schwieriger wird, machen Minen und Ballschlucker das Flipperleben



Barbarella läßt grüßen: Das Lunababe von Screamball

schwerer, und selbst die Gesetze der Physik werden neu gestrickt.

Enigma war der erste Versuch einer Firma, mit einer Flippersimulation ganz neue Wege zu gehen und wurde im Flipperpaket von Epic eines der heißgeliebten Highlights. Dabei sollen aber die Nieten nicht verschwiegen werden: In der Vollversion von Epic Pinball tummeln sich auch einige Flipper-Grufties aus den dunklen 70er Jahren. Monotone Spielflächen und wenig Abwechslung sind ihr Markenzeichen. Und sogar einige der besser ausgestatteten Spielflächen sind schnell ausgereizt.

Trotzdem: Epic Pinball ist immer noch eine der empfehlenswertesten Sammlungen. Derzeit bastelt Epic sogar an einem Nachfolger.

Der Boom

Mit dem Boom trat natürlich auch die Konkurrenz auf den Plan. Einige der empfehlenswertesten Pinball-Simulationen kommen erneut aus dem Hause 21st Century Entertainment. Unter den Titeln **Pinball Dreams** (als PC-Konvertierung), **Pinball Illusions, Pinball Mania** und **Pinball Fantasies** setzte dieser Hersteller neue Meilensteine für das Genre. Herausragendes Markenzeichen gerade bei Pinball Illusions ist der Sound. Selten hat man auf dem

Das Kreuz mit der Physik

Wohl keine Flippersimulation wird in absehbarer Zeit echte Flipper vollständig ersetzen können. Der Grund: Beim realen Flipper wird der Weg des Balls durch so viele Einflüsse (Drehung, Geschwindigkeit etc.) beeinflußt, daß praktisch nie derselbe Weg über die Spielfläche zum zweiten Mal durchlaufen wird. Anders die Simulationen: Oft kommt es vor, daß die Kugel aus einem bestimmten Winkel mit dem stets gleichen Flipperschlag zum gleichen Ziel befördert werden kann. Außerdem haben die meisten Computerkugeln ein „nervöses Zucken": Versucht man, sie ruhig auf eine der Schaufeln zu plazieren, bewegen sie sich trotzdem wie von allein! Ein lästiger Nebeneffekt, denn die Algorithmen, mit deren Hilfe der Ballweg berechnet wird, greifen meist auf Zufallszahlen zurück, um die unerwünschten Ballweg-Wiederholungen zu verhindern.

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...



THE LEGEND OF SKULLKEEP

Wer wagt es in die Unterwelt hinabzusteigen? In eine Welt voller dunkler und rätselhafter Verliese und Kerker, geheimnisumwitterter Dörfer und neuer, unheimlicher Kreaturen. Die Legende von Skullkeep wartet auf euch...





-neue dimensionssprengende, interaktive Handlungen zwischen Spieler, Charakteren und Kreaturen



-realistische Kampf-Action in Echtzeit



-unheimliche Sound-Effects und stimmungsvolle Hintergrundmusik



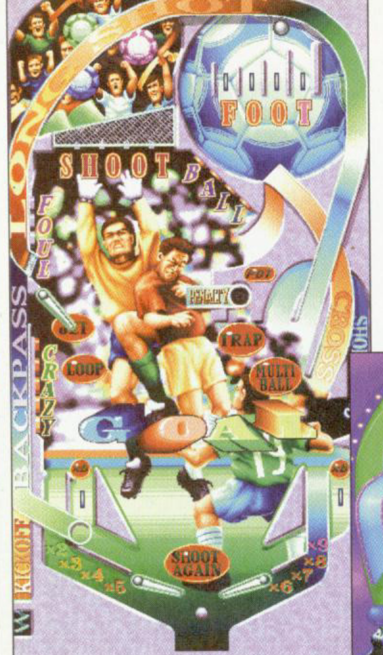
DISTRIBUTED BY



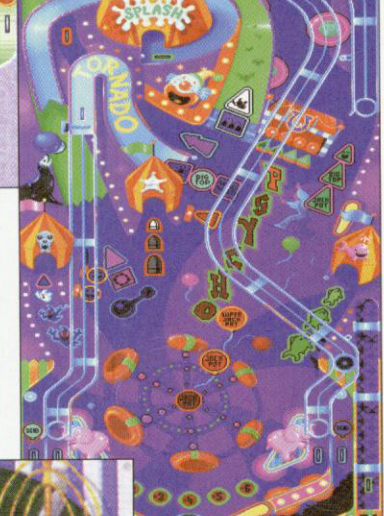


TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN: PC CD-ROM und Floppy: IBM und 100% kompatibel, 386DX/33 oder schneller, 4 MB Speicher (3 MB EMS), DOS 5.0 oder höher, VGA, unterstützt alle gängigen Soundkarten und eine Microsoft kompatible Mouse. **MAC:** System 6.0.7. oder höher, 256 Farben 2,5 MB Speicher. **AMIGA:** Benötigt AMIGA 1200, 2000, 2500, 3000, 4000 mit Workbench 1.2

© 1994 Interplay Productions Ltd. and Software Heaven. Dungeon Master is a trademark of Software Heaven, Inc. All rights reserved.



Zum Abgewöhnen: Bei Screamball kommt wegen technischer Mängel kein rechtes Fußball-Feeling auf



Der Namensgeber: Die Spielfläche von Psycho Pinball. In den drei Hütten sind die anderen Flipper verborgen

Aufgereiht: Eine kleine Auswahl aus der Pinball-Serie aus dem Hause 21st Century Entertainment

PC bessere Soundtracks gehört, und selten waren die Effekte für die einzelnen Spielflächen so witzig und passend gleichermaßen. Wenn z.B. bei **Partyland** das "Megagelächter" ertönt, bleibt kein Auge trocken. Gruselige Stimmung samt Pfeifen und Rauschen im Wald verbreitet hingegen die **Tarantula**-Spielfläche. Und für **Speed Devils** ertönt eine realistische Formel-1-Kulisse.

Allen vier Flippern von Pinball Illusions gemein ist der hierarchische Aufbau des Punktesystems. Jeder einzelne Flipper verfügt über einen Jackpot-Bonus, der nur durch die Kombination verschiedener Treffer abgeräumt werden kann. Eine weitere Besonderheit: Pinball Illusions setzt bei allen Spielflächen mehr oder weniger stark auf verzwickt angelegte Laufrinnen. Nicht immer ist es möglich, den Ball gezielt in eine der Laufbahnen zu schicken, weil die Spielfläche mit ballschleudernden Pilzen oder Bumpern gut besetzt ist. Und das Multiballspiel fehlt bei den meisten Tischen; nur bei Tarantula wurde es richtig ausgereizt. Alles in allem bleibt Pinball Illusions trotzdem empfehlenswert.

Die Trittbrettfahrer

Noch immer ist nicht jedes Produkt Gold, das da auf den Werbeseiten glänzt. Trittbrettfahrer zweifelhafter Herkunft sind zur Zeit dabei, sich Tortenstücke aus dem großen Marktkuchen herauszuschneiden. Eines dieser weniger rühmlichen Pinball-Spiele heißt **Screamball** und stammt von U.S.Gold. Natürlich hat man die Features der Vorgänger übernommen: Das Spielfeld scrollt vertikal, die Bälle laufen gut, zudem stehen sechs verschiedene Spielflächen zur Wahl. Und Screamball bietet (was löblich ist) bei jedem einzelnen Flipper ein Multiballspiel sowie eingestreute Mini-Games – jene kleinen Videospiele, die seit einiger Zeit auch bei einigen echten Flippern eingesetzt werden.

Das klingt alles noch nicht schlecht und ist es auch nicht. Schlimm ist nur, daß für die Ball-Action selbst etliche Wünsche offenbleiben. Die Hintergrundbilder sind allesamt ein wenig lieblos, und der Ball ist seltsam elliptisch und viel kleiner als etwa die mächtigen Stahlkugeln von Epic Pinball und Pinball Illusions. Gutes, gezieltes Flippern samt dem nötigen Tackling-Feingefühl beim "Stoßen" des Flippers ist so weit weniger möglich als bei den Konkurrenten.

Besser umgesetzt wurden die neuen Ideen von den Codemasters. Die **Psycho-Pinball**-CD ist mit knapp 38 Megabyte zwar nur spärlich gefüllt, doch für vier thematisch unterschiedliche Spielflächen und sogar einen Vorspann hat es gereicht. Namensgeber der Flippersammlung ist der Haupttisch, von dem aus man durch mehrmaliges Treffen entsprechend zugeordneter Targets (Ziele) auch zu den anderen drei Flippern gelangt. Das motiviert nicht nur ungeheuer, sondern verlängert auch den Spielspaß ganz erheblich.



Nett: Bei Psycho Pinball können von einem Spiel aus alle anderen Spielflächen erreicht werden

Noch eine nette Idee: Psycho Pinball besitzt insgesamt elf Mini-Games, die vom Schießbudenschießen bis zur kompletten 17-und-4-Runde reichen. Wieder sind es die kleinen Mini-Displays im LED-Look, auf denen die Minispiele stattfinden und die mit riesigen Punkte-Jackpots aufwarten.

Während U.S.Gold über die Neuerungen das Basisspiel ein wenig vernachlässigte, bietet Psycho Pinball von den Codemasters ordentliches Flipper-Feeling. Multi- und Extrabälle, Jackpots und Laufrinnen sind ansprechend ausgelegt. Einzig der Lauf der Bälle ist den Gesetzen der Physik nicht ganz so exakt nachgeahmt worden wie bei Epic Pinball oder Pinball Illusions. ❑

msu

Alles Ansichtssache

Die Frage bei jeder Flippersimulation lautet: Wie bringt man die schräge Rechteckfläche auf den Monitor? Als Lösung auf breiter Front hat sich das vertikale Scrolling durchgesetzt. Die Bildschirmfläche scrollt immer dann auf den jeweils folgenden Spielflächenabschnitt, wenn die Kugel dabei ist, den aktuellen Abschnitt zu verlassen. Der Nachteil: "Hoch" gelegene Ziele können schlecht anvisiert werden. Doch die Vorteile überwiegen, während die Probleme durch gutes Design umgangen werden. So bedient man sich für "hoch" gelegene Targets oft eines Tricks und bringt einfach zusätzliche Flipperschaufeln an.



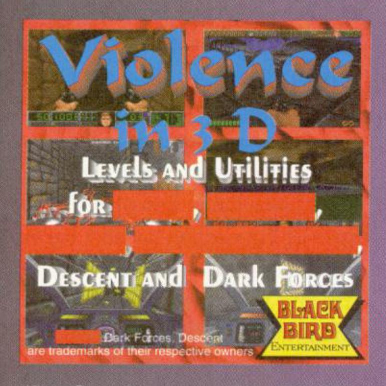
Bestelltelefon: 07191 / 96 02 96

Bestellfax: 07191/96 02 98

Laden und Versand:
Am Obstmarkt 1
71522 Backnang
Tel: 07191/96 02 97

Ladengeschäft:
Bismarckstr. 6
74076 Heilbronn
Tel: 07131/628038

Die ultimative Zusatz-CD ist da !



über 1.000 neue
Levels, Sounds, Editoren
für die besten 3-D Action
Spiele die es jemals gab.

unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**

11th Hour	DV	DM 99,95
1944 Across the Rhine	DV	DM 99,95
A4 Networks	DV	DM 99,95
Aces of the Deep	DV	DM 89,95
Aces of the Deep Exp.Disk	DV	DM 49,95
Action Soccer	DV	DM 69,95
Alone in the Dark 3	DV	DM 89,95
Amerika 1861-1865	DV	DM 89,95
Asterix - die große Reise	DV	DM 79,95
Atlas(Disk)	DV	DM 59,95
Battle Bugs (Aktionspreis)	DV	DM 59,95
Biing!(Disk)	DV	DM 79,95
Biing!	DV	DM 89,95
Bioforge	DV	DM 99,95
Burning Steel 3	EV	DM 89,95
Chaos Control	DA	DM 79,95
Command & Conquer	DV	DM 89,95
Command & Conquer US Origin.		DM 99,95
Creature Shock	DV	DM 99,95
Creature Shock	US	DM 89,95
Crusade	DV	DM 89,95

Cyberia	DV	DM 99,95
Cyberia (Aktionspreis)	EV	DM 49,95
Deadalus Encounter	US	DM 89,95
Dark Forces	DV	DM 99,95
Das Amt	DV	DM 99,95
Der Reeder	DV	DM 89,95
Descent	DA	DM 79,95
Discworld	DV	DM 89,95
Dungeon Master 2	DV	DM 89,95
Earthsiege	DV	DM 89,95
Fifa Soccer	DV	DM 79,95
Flight of the Amazon Queen	DV	DM 89,95
Flightsimulator 5.1	EV	DM 79,95
Flight Unlimited	DV	DM 89,95
FX-Fighter	DA	DM 79,95
Hattrick (Ikarion)	DV	DM 89,95
Hi-Octane	DV	DM 84,95
Hollywood Pictures	DV	DM 79,95
Hugo (Diskette)	DV	DM 69,95
Inca 1&2 Collection	DV	DM 79,95
Jagged Alliance	DA	DM 79,95

Kings Quest 7	DV	DM 89,95
Larry 1-6 Collection	DA	DM 89,95
Last Dynasty (Aktionspreis)	DV	DM 79,95
Legend of Kyrandia 3	DV	DM 79,95
Lemmings 3	DA	DM 69,95
Lemmings 3 D *	DA	DM 79,95
Little Big Adventure	DV	DM 89,95
Lost Eden	DV	DM 84,95
Machiavelli - the Prince	DV	DM 89,95
Magic Carpet incl.Hidd.W.	DV	DM 89,95
Master of Magic	DV	DM 89,95
Micro Machines 2	DA	DM 84,95
Myst	DV	DM 69,95
Nascar Racing	EV	DM 69,95
Nascar Track Pack	EV	DM 39,95
Navy Strike *	DV	DM 89,95
NBA Live '95	DA	DM 84,95
Nectaris	DA	DM 49,95
NHL Hockey ' 95	DA	DM 79,95
Panzer General	EV	DM 39,95
Phantasmagoria*	DV	DM 99,95

Power House	DV	DM 69,95
Prisoner of ICE	DV	DM 89,95
Psycho Pinball	DV	DM 89,95
Sensible Golf	DA	DM 79,95
Sensible World of Soccer	DA	DM 79,95
Silent Hunter		i.V.
Sim City 2000	DV	DM 89,95
Sim Tower	DA	DM 89,95
Simon the Sorcerer 2	DV	DM 89,95
Slipstream 2000	DV	DM 79,95
Space Quest 6	DV	DM 79,95
Star Trek TNG-A final Unity	DV	DM 99,95
Sternenschweif	DV	DM 79,95
Stonekeep*	DV	DM 99,95
Super Karts	DA	DM 69,95
Terminal Velocity	DA	DM 69,95
The Dig	DV	i.V.
Themepark	DV	DM 89,95
Transport Tycoon	DV	DM 89,95
US Navy Fighters	DV	DM 89,95
Virtual Pool	DV	DM 89,95

Vollgas - Full Throttle	DV	DM 89,95
Vortex-Quantum Gate 2	DA	DM 89,95
WarCraft:Orks& Humans	DA	DM 89,95
Warriors	DV	DM 79,95
Whales Voyage 2*	DV	DM 89,95
Wing Commander 3	DV	DM 99,95
Wing Commander 3	EV	DM 99,95
Woodruf &Schnibble of A.	DV	DM 79,95
X-Com - Terror from the D.	DV	DM 89,95
X-Com - Terror from the D.	EV	DM 89,95
X-Wing (incl. aller Zus.)	DA	DM 69,95
Windows 95 Update	DV	DM199,95
Windows Add on Plus	DA	DM149,95

Sonderposten:

7th Guest	DA	DM 24,95
Battle Isle 2	DV	DM 69,95
Battle Isle 2-Scenery	DV	DM 39,95
Beneath a steel Sky	DV	DM 24,95
Buzz Aldrins Race into Space		DM 24,95

Sonderposten

Christoph Kolumbus	DV	DM 39,95
Die Siedler (Disk)	DV	DM 69,95
Dune 2	DV	DM 39,95
Eishockey Manager	DV	DM 39,95
Formula 1 Grand Prix	DA	DM 39,95
Gunship 2000	DA	DM 39,95
Indy Car Racing	DA	DM 24,95
Inferno	DV	DM 39,95
Lands of Lore	DV	DM 39,95
Master of Orion	DA	DM 39,95
Megarace	DA	DM 39,95
Oldtimer	DV	DM 39,95
Pirates Gold	DV	DM 39,95
Populous 2+Powermonger	DA	DM 34,95
Rebel Assault	EV	DM 49,95
Shadow Caster	DA	DM 34,95
SSN-21 Seawolf	DV	DM 34,95
Strike Commander	DA	DM 34,95
Privateer	DA	DM 34,95
Wing Commander 2	DA	DM 34,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen. Alle Preise in DM incl 15 % Mehrwertsteuer. Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten: 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50. Ab DM 150,-- versandkostenfrei. Händleranfragen erwünscht.



Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,- monatlich.*

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff. Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt
0190 - 190 816
1 min./DM 1.15

Shop des Monats

45329 Essen. Altenessener Str. 448. Tel. 02 01-34 39 37



Martin vom S & S-SHOP in Essen, empfiehlt die TOP-Games des Monats.

Festplatten	Preis DM
540 MB Conner	258,-
850 MB Conner	299,-
1,2 GB Conner	398,-
CPU'S	
DX 4-100	179,-
Pentium 75	318,-
Pentium 90	498,-
Pentium 133	1.249,-
Software	
Dungeon Master 2	84,95
Simon the Sorcerer 2 DV	75,95
Sensible Golf	55,95

unverbindliche Preisempfehlung des Soft & Sound Shops in Essen.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen neu
Mauerstraße 92
0241-402608
96047 Bamberg neu
Fleischstraße 5
0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44
030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13
030-7128599
33615 Bielefeld neu
Stapenhorst Str. 42
0521-175872
53225 Bonn
Limpericher Str. 22
0228-474115
40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
0211-4910187
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448
0201-343937
37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2
0551-46563
58095 Hagen
Volmestraße 66
02331-26774
34131 Kassel
Lange Str. 81
0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18
0431-970046
50672 Köln neu
Palm Str. 45-47
0221-2579741
50939 Köln neu
Gottesweg 149
0221-446499
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7
0451-794345
90443 Nürnberg neu
Wiesenstr. 42
Telefon-Nr. folgt
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3
0621-101203
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
06821-26797
41460 Neuss
Hamtorstr. 20
02131-278967
37520 Osterode
Markt 14 - 16
05522-73011
24306 Plön
Lübsches Tor
04522-3412
27721 Ritterhude
Riesstr. 47
04292-9876
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18
06821-632163
29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11
0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23
05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63
05361-37474

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 6-1995

SOFT & SOUND SHOPS
Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

Mediatheken + Videos

49565 Bramsche neu
Malgartener Str. 22
05461-62644
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10
0531-508231 neu
76448 Durmersheim
Hauptstraße 2a
07245-7373 neu
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25
02452-4817
81475 München neu
Leopoldstraße 126
089-7556778
75177 Pforzheim neu
Scharnhorststr. 12-14
07231-560655
74523 Schwäbisch-Hall
Am Schuppach 1 neu
0791-6706

Wir akzeptieren Kreditkarten.

Werden Sie SOFT & SOUND Partner
- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

"Früh übt sich, ..." : Dieses Sprichwort gilt inzwischen in besonderem Maße auch für Kinder am PC. Je früher der Nachwuchs lernt, unbefangen mit der Technik umzugehen, desto weniger Probleme gibt es später in Schule und Beruf, wo Computer einen immer höheren Stellenwert einnehmen.

THEMA

Spaß beim Lernen

Edutainment heißt das Zauberwort, mit dem Kindern der Spaß am Lernen computermäßig nähergebracht werden soll. Der Kunstbegriff, der sich aus den Wörtern Education (= Bildung) und Entertainment (= Unterhaltung) zusammensetzt, bezeichnet Software, die nicht nur unterhalten, sondern dabei auch noch Lerninhalte vermitteln will. Der Akzent liegt bei guten Programmen auf Unterhaltung, denn schließlich muß der Spieltrieb der Kinder angesprochen werden, um sie überhaupt über längere Zeit zu motivieren.

ADI Junior

Natürlich dürfen Kinder nicht unkontrolliert alles konsumieren, was es an Spielen zu kaufen gibt, und meistens ist selbst bei Edutainment-Programmen zumindest am Anfang die Gegenwart eines Erwachsenen empfehlenswert. Zahlreiche Edutainment-Programme werden heute jedoch schon ganz speziell auf die Bedürfnisse der jüngsten Computerbenutzer zugeschnitten. Das bedeutet 1. einfache Steuerung (meistens per Maus), 2. bunte Grafik, 3. je nach Genre und anvisierter Altersgruppe wenig bis gar kein geschriebener Text, 4. völlige Abwesenheit von Gewalt, 5. einfachste Installation und 6. häufig auch eine Kindersicherung, mit der nur bei einem gewissen Aufwand direkt auf die übrigen Daten der Festplatte zugegriffen werden kann. Ein großes Problem in puncto Benutzerfreundlichkeit ist, daß bisher fast die gesamte Kindersoftware aus dem Ausland kam. Besonders in Frankreich und den USA wurde (und wird) viel für die jüngsten Computer-User entwickelt. Das bedeutet allerdings auch, daß diese Software Englisch- oder Französischkenntnisse voraussetzt, für Kinder hierzulande also oft wenig geeignet ist. Inzwischen hat aber bei vielen Herstellern ein Umdenken eingesetzt, und seit etwa einem Jahr wird immer mehr Kindersoftware nicht nur übersetzt und angepaßt, sondern auch hierzulande direkt entwickelt; eigene Kindersoftware-Labels entstehen.

Eines darf trotzdem nicht übersehen werden: Viele der ausländischen Programme eignen sich vorzüglich, um in den ersten Jahren des Fremdsprachenunterrichts auf unterhaltsame Weise beim Lernen zu helfen, ein Aspekt, der nicht unterschätzt werden sollte.

An Auswahl mangelt es inzwischen nicht mehr – auch wenn der Lerneffekt nicht bei allen Programmen gleich hoch ist. Aber solange man sich damit zumindest gut unterhält...

Carmen Sandiego

Auf der Jagd nach der Meisterdiebin **Carmen Sandiego** und ihrer Bande düst man per Flugzeug um die ganze Welt, sammelt Beweise und muß für die Verfolgung jede Menge Fakten über die verschiedenen Länder, Leute, Bauwerke und die Kunst kennen. Das ganze ist sehr appetitlich in SVGA aufbereitet, leicht zu steuern und wird von einer witzigen Sprachausgabe begleitet. Im Moment gibt es das "Spiel" zwar nur auf englisch, letzten Informationen zufolge wird jedoch an einer deutschen Version bereits munter gebastelt.

Asterix and Son

Die gezeichneten Abenteuer von Asterix, Hinkelsteinlieferant Obelix und Minihund Idefix kennt und liebt hierzulande jedes Kind. Das bietet einen nicht zu unterschätzenden Anreiz, mit Asterix zusammen auch Englisch zu lernen. Die CD **Asterix and Son** hat gegenüber normalen Comics den Vorteil, daß die Texte nicht nur geschrieben, sondern auch ganz witzig gesprochen werden. Falls der PC mit der erforderlichen Hardware ausgerüstet ist, kann man sogar nachsprechen, aufnehmen und dann zur Kontrolle vergleichen.



ADI Junior

Eine der besten Edutainment/Education-Programm-Serien schlechthin ist die **ADI-Junior**-Reihe von Coktel Vision. Hauptfigur ist der kleine, freche Alien Adi, mit dem zusammen das Erlernen von logischen Zusammenhängen, Lesen und Rechnen im Vorschulbereich zum echten Vergnügen wird. Die Aufgaben kommen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden, sind sehr leicht zu steuern und abwechslungsreich. Adi gibt Hilfestellung, wenn man mal nicht weiter weiß, und belohnt richtige Lösungen mit allerhand akrobatischen Verrenkungen und exzellenter deutscher Sprachausgabe. Die Serie besteht aus einem Basisprogramm, das durch zusätzliche Lernprogramme immer mehr erweitert werden kann.

ADI

Komplett übersetzt und an die länderspezifischen Eigenheiten angepaßt, halten sich die Programme der **ADI**-

Serie sehr eng an den deutschen Lehrplan. Im Moment sind die mit Animationen, Musik und viel Hintergründen (und natürlich ein paar Spielen zur Auflockerung) versehenen Lernprogramme für Deutsch und Mathematik für die Klassen 1 bis 6 erhältlich. Weitere Fächer sind in Vorbereitung. Der Lerneffekt bei diesen Edutainment-Progs ist ungewöhnlich hoch, der Unterhaltungsfaktor ebenfalls. Eine wirklich durch und durch



Tuneland

gelungene und bestens umgesetzte Idee.

Tuneland

"Klicken und singen" für die kleinen Geschwister ist mit diesem witzigen Programm angesagt. **Tuneland** wird von Moderator Ron Williams in deutscher Sprachausgabe begleitet und bietet jede Menge lustige Bilder und Szenen auf einem abgedrehten Cartoon-Bauernhof. Einziger Nachteil dieses mehr auf Unterhaltung als auf Education setzenden Programms: Alle Lieder sind in Englisch geblieben.

Mind Castle

Auf einen Buchstabierwettstreit mit einem wortgewandten Zauberer läßt man sich bei **Mind Castle** ein. Die Aussicht, bei Nichtbestehen der Prüfungen auf alle Zeiten in einen Frosch verwandelt zu bleiben, regt die Phantasie ungemein an. Man hüpft durch die vielen Räume des Zaubererturms, klickt auf darin vorhandene Gegenstände und löst die sich stellenden Rätsel. Aber Vorsicht, oft sind fiese kleine Rechtschreibfallen eingebaut. Hat die Antwort gepaßt, bekommt der Frosch vom Zauberer einen Buchstaben spendiert, der (vielleicht) ein Teil zu einem Paßwort ist, das die Tür zum nächsten Geschoß öffnet.



Mind Castle

Scooters Zauberschloß

Viele kleine Geschicklichkeits- und Denkspiele machen den Spaß bei **Scooters Zauberschloß** aus, das sich exzellent für jüngere Kinder eignet. Ob Memory mit Musikinstrumenten (inklusive entsprechender Musik natürlich), Verschiebepuzzles, logische Zuordnungsspiele oder einfach nur witzige Animationen: Das Schloß



Putt Putt

wimmelt von Überraschungen und ungewöhnlichen Aktivitäten. Drei Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß jede Altersstufe ihren Fähigkeiten entsprechend gefordert wird.

Willy Beamish

Die Abenteuer eines kleinen Jungen, dessen bester Freund ein Frosch ist, sind Thema dieses sehr amerikanischen, aber trotzdem (oder gerade

Willy Beamish

deswegen) sehr kindgerechten Programms. Die spannende Geschichte, in der Umweltverschmutzung eine große Rolle spielt, Banditen gejagt



Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Apache Longbow	69,95
Biing CD*	64,95
Command & Conquer	84,95
Dungeon Master II	82,95
Full Throttle / Vollgas	62,95/77,95
Phantasmagoria*	79,95
Simon the Sorcerer 2	72,95
Space Quest 6	74,95
Star Trek Next Gen.	79,95/89,95

Windows 95 Update 199,95 - Versandkostenfrei!

CD - ROM

11th Hour*	84,95	NHL Hockey	74,95
A IV Networks	84,95	Oldtimer	39,95
Across the Rhine	89,95	One must fall	59,95
Aces of the Deep	79,95	Panzer General	64,95
Aces o.t. Deep Data	39,95	Perfect General 2	74,95
Action Soccer	67,95	Psycho Pinball	64,95
Alex Dampier Hockey	59,95	Q-Pop*	62,95
Alien Breed Tower Ass	54,95	Ravenloft 2	69,95
Amerika/Civil War	69,95	Shanghai Gr. Mom.	79,95
Ascendancy*	77,95	Silent Steel*	99,95
Battle Isle 2 + Data	69,95	Sim City 2000 Coll	84,95
Bioforge	84,95	Sim Tower	69,95
Bloodwings	84,95	Slipstream 5000	64,95
Colonization	89,95	Space Quest I-V	89,95
Crusade	79,95	Space Quest VI	74,95
Crusader	89,95	Subwar 2050	29,95
Daedalus Encounter	89,95	Tank Commander	79,95
Dark Forces	84,95	Terminal Velocity	64,95
Der Reeder	69,95	Ticonderoga	79,95
Descent	77,95	Tr. Tyc. World Edit	34,95
Desert+Jungle Strike	44,95	UFO&Mast. oOrion	59,95
Discworld	79,95	Ultima 1+2 Classic	24,95
Dune 2	39,95	Ultima 7 Classic	24,95
Elite 3 (neue Version)	79,95	US NavyFight.Plus	89,95
Fl. Commander 2 dt.	67,95	US NavyFight. Dat	39,95
Fl. o.t. Amazon Qu.	74,95	Virtual Pool	74,95
Flight unlimited	79,95	Warcraft	74,95
FX Fighter	79,95	Warriors	64,95
Great Naval Battles	74,95	Weltatlas 4.0	39,95
Hammer o.t. Gods	69,95	Whales Voyage II	79,95
Hattrick (Ikarion)	74,95	Wing Arm. Classic	24,95
Hawkings: ... Zeit	77,45	Wing Armada Win	64,95
Hi Octane	79,95	Wing Comm. 3	89,95
High Seas Trader	64,95	Woodruff	69,95
Höhlenwelt Saga	74,95	X-COM	79,95
Inordinate Desire*	79,95	IBM 3,5"	
Jagged Alliance edA.	69,95	Biing	69,95
Jagged Alliance dt.*	87,45	Flugsim. 5.1 e	69,95
Jewels of the Oracle*	79,95	Sceneries FS 4/5 ab	44,95
King's Quest VII	59,95	Rise of the Robots	39,95
Kingdoms of Germany	49,95	Preisknaller auf CD ROM	
Klik & Play	79,95	7th Guest	24,95
Kyrandia 3	74,95	Campaign	19,95
Last Dynasty	77,95	Cyberrace	19,95
Legionen (Win)	59,95	Flight of t. Intruder	19,95
Links 386+2Kurse	54,95	Harpoon	19,95
Little Big Adventure	89,95	High Command	19,95
Macchiavelli	89,95	Indy Car Racing	24,95
Magic Carpet + Data	84,95	Patriot	19,95
Magic Carpet Data	39,95	Silent Service 2	19,95
Magic Carpet 2*	89,95	Space Shuttle	19,95
Marco Polo	59,95	Stunt Driver	19,95
Master of Magic	84,95	Team Yankee	19,95
Mechwarrior 2	77,95	Tornado	19,95
Micro Machine 2	69,95	Walls of Rome	19,95
Myst, neu dt.	74,95	War in the Gulf	19,95
Nascar Racing	79,95	Worlds of Legend	19,95
Nascar Track Pack	39,95	Hint Shop Lösungshefte	
Navy Strike	89,95	zu fast allen Spielen	19,95
NBA Live 95	84,95	keine Versandkosten!	

Hardware / Zubehör (Liste „Zubehör" anfordern)

Gravis Gamepad	39,95	Ultrasound ACE	169,95
Gravis Analog Pro	49,95	Ultrasound MAX	279,95
Gravis Firebird	119,95	SB 16 Value IDE	159,95
Gravis Phoenix	167,95	SB AWE 32 VE	319,95

Preise Stand 18.8.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung
Nachnahmeversand: DM 10,90 + NN-Gebühr
Vorkasse/EC-Scheck DM 7,90, ab DM 250,- frei
Bei Nichtannahme berrechnen wir DM 20,- als Schadensersatz

Game It!
✉ Game It! • 87488 Betzigau
☎ 0831/511670 • FAX 511671
e-mail Compuserve 100106,3111

Mario is Missing/ Mario's Time Machine/ Mario Teaches Typing

Der kleine Knuddelklempner Mario ist eigentlich das Maskottchen von Konsolenhersteller Nintendo. Hier allerdings macht er ein paar Ausflüge in den PC, die nicht nur Kindern gefallen werden.

In den Abenteuern von **Mario is Missing** reist man durch die ganze Welt, um Mario aus den Fängen seines Erzfeindes Bowser zu befreien. In einer Stadt angekommen, findet man auf einem Stadtplan die örtlichen Sehenswürdigkeiten eingezeichnet. Auch geschichtlich interessante Fakten werden leicht verdaulich präsentiert. Zu Fuß und per Taxi durchkämmt man die Stadt auf der Suche nach Gegenständen, die dort von Bowsers Kumpanen, den Koopa-Schildkröten, geklaut wurden, um sie den rechtmäßigen Besitzern zurückzubringen.

Eine lustige Art, das Schreiben auf einer Tastatur korrekt zu lernen, wird mit **Mario Teaches Typing** angeboten. Das Programm ist ganz in Deutsch gehalten. Im ersten Level hüpft und rennt Mario in bester Jump'n'Run-Manier auf einem Hindernisparcours hinter vorgegebenen Buchstaben her. Nur wenn man auf die jeweils zugehörige Taste drückt, geht's weiter, sonst bleibt Mario einfach vor dem Hindernis stehen.

Mario's Time Machine führt in verschiedene Zeitepochen, wo man so illustre Leute wie Benjamin Franklin mit seinen Drachen-und-Blitz-Experimenten trifft. Ein Plausch mit den verschiedenen Bekanntschaften wie Michelangelo, Shakespeare oder Ben Franklin bringt viele (echte) Informationen ein.



Peter Pan

werden und dem Vater zu seinem Recht verholfen wird, ist sehr lustig und sehr logisch aufgebaut. Willy ist nie auf den Mund gefallen, und man findet irgendwie sich selbst in ihm wieder.

Peter Pan

Mit Peter Pan erlebt man die Abenteuer des Jungen, der nie erwachsen werden wollte, auf eine ganz neue Art - als Mal-Abenteuer. Captain Hook hat die Verlorenen Jungs und Peter Pans Freundin Wendy auf sein Schiff entführt. Er will Peters Schatzkarte haben. Zusammen mit Peter macht man sich an die Befreiung. Hilfe bekommt man von Peters vier Malkasten-Freunden, die in brenzligen Situationen stets mit Rat und Tat zur Stelle sind.

Putt Putt

Die originellen, fröhlichen Abenteuer des kleinen sprechenden Autos **Putt Putt** bestechen zwar durch witzige Soundeffekte, tolle Musik, wunderschön bunte Grafik und wirklich ausnehmend lustige Animationen, sind aber leider nicht in Deutsch erhältlich. Das ist bedauerlich, denn sowohl **Putt Putt Joins the Parade**, wo sich ein kleines Auto die Teilnahme an der großen Oldtimer-Parade verdient, als auch **Putt Putt Goes to the Moon**, das auf einen recht aktiven und besiedelten Mond entführt, hätten das Zeug zu einem echten Hit.

Just Grandma and Me

Keine Sprachprobleme gibt es bei diesem wirklich wunderschönen Kinderprogramm. Das animierte Bilderbuch **Just Grandma and Me** erzählt mit vielen Soundeffekten und schöner deutscher Sprachausgabe den aufregenden Tag, den ein kleiner Hasenjunge mit seiner Oma am Strand verbracht hat. Viele Gegenstände können angeklickt werden, witzige Animationen und Geschichten in der Geschichte sind das Resultat. Just Grandma and Me ist das erste aus einer ganzen Serie von ähnlichen Brøderbund-Programmen, die jetzt endlich auch in einer komplett deutschen Version erscheinen.




Eco Quest

Fatty Bear's Birthday Surprise

Kayla ist ein kleines Mädchen, das am nächsten Tag Geburtstag hat. In der Nacht erwachen ihre Spielsachen und natürlich auch ihr Bär zum Leben, um eine Geburtstagsparty vorzubereiten. Fatty Bear muß die Zutaten für den Kuchen besorgen, das Geschenk und die Dekoration. Die Situationen, die er dabei meistern muß, sind dem täglichen Leben entnommen und wurden bunt, lustig und abwechslungsreich aufbereitet. Auch hier wurde jedoch leider auf eine Übersetzung verzichtet, wodurch der Spielspaß doch um einiges geschmälert wird.

Wilhelm Busch

Übersetzungsprobleme gibt es naturgemäß bei **Wilhelm Busch** nicht. Die bekannten Bildergeschichten wurden liebevoll bearbeitet, mit kleinen Animationen und einem Erzähler versehen, der die Texte vorliest. Damit eignet sich das Programm hervorragend auch als Märchenstunde für die Kleineren. Eine gute Idee und dazu preiswert.

Titel	Hersteller	Info	Genre	Alter	Sprache	CD/Disk
ADI Junior	Coktel Vision	Coktel Vision	Education	4-7	Deutsch	CD/Disk
Adi	Coktel Vision	Coktel Vision	Education	8-18	Deutsch	CD/Disk
Carmen Sandiego	Brøderbund	Bomico	Edutainment	12-18	Englisch	CD
Asterix and Son	EuroTalk	Brainiax	Education	10-14	Deutsch	CD
Mario is Missing	Mindscape	Mindscape	Edutainment	8-11	Englisch	Disk
Mario Teaches Typing	Interplay	Bomico	Education	7-15	Deutsch	Disk
Mario's Time Machine	Mindscape	Mindscape	Edutainment	8-13	Englisch	Disk
Mind Castle	Brainiax	Brainiax	Education	8-12	Deutsch	Disk
Scooters Zauberschloß	Electronic Arts	Electronic Arts	Edutainment	4-7	Deutsch	CD/Disk
Willy Beamish	Sierra	Bomico	Adventure	12-15	Deutsch	Disk/CD
Peter Pan	Electronic Arts	Electronic Arts	Mal-Abenteuer	7-11	deutsch	CD/Disk
Putt Putt	Humongous	Electronic Arts	Adventure	8-11	Englisch	CD/Disk
Fatty Bear's Birthday Surprise	Humongous	Electronic Arts	Adventure	8-12	Englisch	Disk
Just Grandma and Me	Brøderbund	Electronic Arts	Bildergeschichte	8-11	Deutsch	CD
Wilhelm Busch	Data Becker	Data Becker	Bildergeschichten	7-70	Deutsch	CD
Kid Pix	Brøderbund	Electronic Arts	Malprogramm	4-12	Deutsch	Disk
EcoQuest 1, 2	Sierra	Bomico	Adventure	9-14	Deutsch	Disk
Die Schöne und das Biest	Infogrames	Bomico	Geschicklichkeit	6-11	Deutsch	Disk

Kid Pix

Nachwuchs-Michelangelos dürften an **Kid Pix** viel Vergnügen haben. Das speziell für Kinder entwickelte Malprogramm ist sehr flexibel und läßt der Phantasie freien Lauf. Die zwanzig verschiedenen Pinsel haben alle ihre eigenen Soundeffekte, und durch die einfache Bedienung gibt es keine lange Eingewöhnungszeit. Kaleidoskopeffekte, Rührmixer, Stempelbilder, Sprühfunktionen – die Liste der zur Verfügung stehenden Malutensilien ist lang und abwechslungsreich.

EcoQuest

Umweltprobleme sind das Thema in der EcoQuest-Serie aus dem Hause Sierra. Der erste Teil, **The Search for Cetus,** beschäftigt sich mit der Verschmutzung des Meeres und den daraus resultierenden Problemen für die Tierwelt. Ein kleiner Junge sucht zusammen mit seinem Freund, einem Delphin, nach Cetus, dem Wal. Giftfässer, Fallen und Gangster behindern die beiden bei der Suche. Das auf deutsch nur noch sehr schwer erhältliche Adventure ist schon etwas älter, was der Grafik deutlich anzumerken ist. Der Aktualität des Themas tut das jedoch keinen Abbruch.

Im zweiten Teil **Lost Secret of the Rainforest** (an einer deutschen Version wird gearbeitet) führt die Reise in den Amazonas-Dschungel, wo die rücksichtslosen Abholzungsmethoden eines skrupellosen Geschäftemachers nicht nur einen Indianerstamm, sondern auch Tier- und Pflanzenwelt in tödliche Gefahr bringen.

Die Schöne und das Biest

Geschicklichkeit ist gefragt bei diesem Programm, das sich an den gleichnamigen Disney-Film anlehnt. Da müssen Blumenbeete wie bei Memory paarweise vom Schnee befreit, Eier über eine ganze Reihe von Regalen, Schöpflöffeln und Tellern unzerbrochen in den Kuchenteig gerollt oder Tücher für das Ballkleid nach Farben sortiert werden. Auch musikalische Probleme gilt es zu lösen. **Die Schöne und das Biest** ist abwechslungsreich, phantasievoll und für kleinere und größere Kinder geeignet. ❑

ah

Groß- und Einzelhandel für

PC / AMIGA SOFT- & HARDWARE

AMIGA & PC

AMIGA 2000

ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig

24 h - Schnellversand

Thomas Sacht
Streitstraße 25
13587 BERLIN

(030) 336 30 37
(030) 336 60 55 (nur Versand)
FAX (030) 336 37 41 Btx: Sacht#

Titel	CD	3.5"	DM
1869		x	85,--
1942	x		75,--
A-Train Classics		x	49,--
Aces of the Deep	x	x	85,--
Across the Rhine		x	109,--
A Hard Days Night (Beatles Storry)	x		39,--
Alien Logic	x		85,--
Alien Olympics	x	x	69,--
Aladin		x	65,--
Alone in the Dark 1 & 2	x		69,--
Alone in the Dark 3	x		79,--
Anstoß World Cup Edition		x	55,--
* Arcade Pool/Overdrive	x	x	39,--
Asterix	x		79,--
* Battle Bugs	x		85,--
Battledrome		x	45,--
Battle Isle II	x	x	89,--
Battle Isle II Scenario	x	x	55,--
* Battle Race	x		65,--
Big Sea		x	75,--
Biing	x	x	75,--
Bioforge	x		95,--
Black Hawk		x	75,--
Bundesliga Manager III		x	89,--
Bureau 13	x	x	85,--
* Caribbean Disaster	x	x	95,--
* Chaos Control	x		85,--
Chartbreaker		x	75,--
Christoph Columbus		x	39,--
Combat Classics 3	x	x	69,--
Command und Conquer	x		99,--
Commander Blood	x		85,--
Creature Shock	x		99,--
Cyberia	x		95,--
Cyber War	x		99,--
Cyberwords	x		39,--
Cyberrace		x	85,--
Dangerus Streets		x	49,--
Dark Forces	x		99,--
Dark Sun		x	85,--
Das schwarze Auge 1	x		59,--
Das schwarze Auge Sternschweif	x		79,--
Das schwarze Auge 2 Spech Pack		x	39,--
Delphine Classic Collection		x	59,--
Der Blaulöwe		x	95,--
Der Clou	x	x	79,--
Der Clou - Profidiskette		x	49,--
Der Froschkönig	x		59,--
Der Meister (Fußball-Manager)		x	69,--
Der Reeder	x		79,--
Die Siedler		x	85,--
Die Verrückte Rally	x		79,--
Doppelpass		x	85,--
* Earth Command	x		79,--
Eartsiege	x	x	89,--
Ecstatica		x	85,--
Elite 3	x	x	89,--
Eye of the Beholder II		x	49,--
Eye of the Beholder III		x	85,--
F-117 Nighthawk	x	x	49,--
Fields of Glory		x	75,--
FIFA International Soccer	x	x	69,--
Fire and Ice		x	65,--
Flamingo Tourrs	x		69,--
* Flashback	x		69,--
Flight of the Amazon Queen	x	x	85,--
Flight Unlimited	x		99,--
Flugsimulator 5.1	x		89,--
Forever Growing Garden	x		29,--
Formula One Grand Prix	x	x	49,--
Formula One & Golf	x		69,--
* Freddy Pharkas	x		89,--
FX Fighter incl. Pad	x		79,--
Goblins 3	x	x	99,--
* Great Naval Battles 3	x		99,--

Titel	CD	3.5"	DM
Hand of Fate	x		39,--
Hattrick!	x	x	85,--
Hanse die Expedition		x	49,--
Hell	x		89,--
Hi-Octane	x		89,--
* High Seas Traders	x	x	75,--
Historyline 1914-1918	x	x	69,--
Höhlenweltsaga	x		99,--
Hollywood Pictures	x	x	89,--
Hugo		x	69,--
* Incredible Toons	x		79,--
Indiana Jones 4		x	59,--
Inferno	x		99,--
International Tennis Open	x		79,--
Iron Assault	x		89,--
* Iron Cross	x		89,--
Ishar 3	x		49,--
Ishar 3 Seven Gates		x	75,--
Jagged Alliance	x		79,--
* Joy of Sex	x		75,--
Jungle Strike	x	x	79,--
Jurassic Park	x		79,--
KA 50 Hokum		x	75,--
König der Löwen		x	75,--
Kindoms of Germany	x		69,--
Kings Quest 7	x		89,--
Kings Quest Collection	x		89,--
Kyrandia III	x		89,--
Lands of Lore	x		39,--
Larry 6		x	39,--
Leisure S. Larry VI	x		69,--
Lemmings the Tribes	x		69,--
Litil Divil	x	x	69,--
Little Big Adventure	x		99,--
Live Action Football	x		89,--
Lords of the Reaim	x	x	69,--
Lothar Matthäus Super Soccer		x	65,--
Mad News	x		69,--
Mad News Extrablatt		x	49,--
Mad TV		x	49,--
Magic Carpet	x		89,--
* Magic Carpet Data	x		39,--
Maniac Mansion		x	49,--
* Marco Polo	x		79,--
Master of Magic	x	x	79,--
Mega Race	x		39,--
Menzoberanzan	x	x	79,--
Monkey Island 1		x	39,--
Monkey Island 2	x		49,--
Nascar Racing	x	x	75,--
* Navy Strike	x		109,--
NBA Live Basketball	x		99,--
New World of Lemmings		x	55,--
NHL Hockey		x	85,--
NHL Hockey 95	x		79,--
No. 2 Collection	x		69,--
Noctropolis	x		89,--
Overdrive		x	39,--
Outpost		x	75,--
Panzer General	x	x	75,--
Peter Pan		x	69,--
PGA Tour Golf	x		99,--
* Phantasmagoria (7 CD´s)	x		99,--
* Pinnball Illusions	x		69,--
Pinnball Mania		x	69,--
* Pinnball Wizzard 2000	x		75,--
Pirates Gold		x	49,--
Pizza Connection		x	89,--
Police Quest 4		x	75,--
Powerdrive	x		59,--
Privateer		x	99,--
Privateer & Strike Commander	x		39,--
Privateer SAP		x	45,--
* Prototyp	x		89,--
Psycho Pinnball		x	69,--

Titel	CD	3.5"	DM
* Quest of Glory 4	x		89,--
* Ravenloft 2	x	x	109,--
Rebel Assault	x		59,--
Renegade	x		85,--
Rider Cup		x	20,--
Rings of Medusa Gold		x	89,--
Rise of the Robots	x		89,--
Robinsons Reqiem		x	79,--
Rugby world cup	x		89,--
Rüsselsheim		x	79,--
Sage von Nietoom	x		49,--
Schatz im Silbersee		x	39,--
Sensible Golf		x	79,--
Sensible World of Soccer		x	79,--
Shadows of Cairn	x		49,--
Sim City 2000		x	89,--
Sim City 2000 Scenario		x	49,--
Sim Classics		x	75,--
Simon the Soccer	x	x	89,--
Skyrealms of Jorune - Alien Logic		x	85,--
SSN 21 Seawolf	x		39,--
Space Federation		x	75,--
Space Quest Collection	x		89,--
Speed Racer		x	20,--
Star Trek: Next Generation	x		109,--
Sternenschweif		x	89,--
Street Fighter II		x	39,--
Strike Commander		x	39,--
Strike Commander Speech Pack		x	49,--
Subwar 2050	x	x	99,--
Superhero League of Hobocken	x		79,--
Super Karts	x	x	89,--
Super Street Fighter 2 Turbo		x	69,--
Syndicate		x	39,--
Syndicate Data Disk		x	45,--
Syndicate Plus	x		39,--
System Shock	x	x	89,--
Tank Commander	x		99,--
Terminator 2		x	75,--
Terror of The Deep		x	89,--
The 7th Quest	x		29,--
Theatre of Death		x	75,--
The Complete Chess System	x	x	89,--
The Daedalus Encounter	x		99,--
The Lost Eden	x		85,--
Theme Park	x	x	79,--
The Fighter		x	85,--
The Fighter Mission		x	35,--
Tower Assault	x	x	69,--
Transport Tycoon	x	x	89,--
Transport Tycoon World Editor		x	39,--
UFO Enemy Unknown	x	x	69,--
Ultima VIII Pagan	x	x	109,--
Ultimative Body Blows		x	59,--
US Navy Fighter	x		99,--
USS Ticonderoga	x		95,--
Virtual Pool		x	99,--
Vollgas	x		79,--
Wacky Wheels	x		59,--
Wake of the Ravager	x	x	89,--
WallStreet Manager		x	89,--
Warcraft	x		89,--
Warlords II		x	79,--
Warlords II Scenario		x	79,--
Warriors			79,--
Wing Armarda	x	x	89,--
Wing Commander II	x		39,--
Wing Commander III	x		95,--
Wings of Glory	x		89,--
Winter Olympics		x	69,--
Woodruff	x		79,--
World Cup Year 94	x		
X-Wing Collection		x	79,--
Zeppelin Giants of the Sky	x		85,--

*) bei Drucklegung noch nicht erschienen!

Versandpreise = Ladenpreise

Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.30
Samstag 10.00 - 13.30

Wie kommt die Ware zu mir?
Entweder Ihr besucht uns in unserem Ladengeschäft in oder Schnellversand

Berlin
Streitstraße 25 (Spandau)

Telefon (030) 33 66 0 55
Bestellungen bis 16.30 Uhr werden noch am selben Tag versandt

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Was kostet mich der Spaß?
Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM

Geht´s leichter?

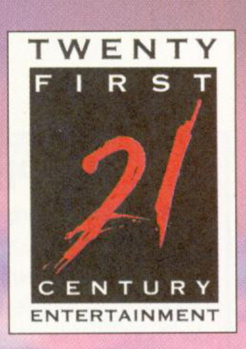


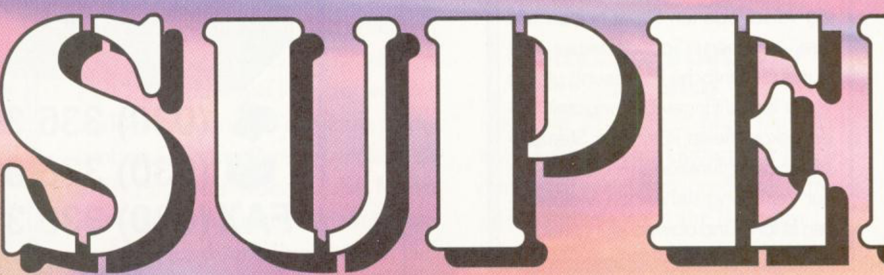
Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT









in der Disziplin:

Wir suchen:

DEN CHAMP DES JAHRES

Wir wollen:

EUREN HIGHSCORE

Wir geben Euch:

kostenlos das Demo-Programm zu Pinball Illusions von 21st Century Entertainment

VOBIS SUPER STORE

- vom 2.10. bis 21.10.1995 in jedem
- auf der PC-Spiel-CD 10/95
- auf der In'side-MULTIMEDIA-CD 10/95
- oder gegen einen mit drei Mark frankierten und adressierten Rückumschlag direkt vom TRONIC-Verlag (Kennwort: Pinball)

DAS FINALE

... bestreiten die drei Besten aus der Vorausscheidung zusammen mit den drei Tagessiegern, die direkt auf der Computer '95 in Köln vom 10. bis 12. November am TRONIC-Stand ermittelt werden. Die genauen Spielregeln erhaltet Ihr gemeinsam mit dem Pinball-Illusions-Demo auf der CD.

präsentieren den

RCUP '95

Pinball Illusions



DIE PREISE

1. Eine Highscreen-ProfiMedia-Box für PC-Spiele-Power ohne Grenzen



Ein Tintenstrahldrucker Epson Stylus Color



Ein Highscreen-Multimedia-Kit



Ein Internet-Kit



Ein Panasonic-CD-ROM-Doublespeed-Laufwerk



Für alle sechs Finalisten und 14 weitere Highscore-Einsender gibt es Sonderpreise, bestehend aus:

- Pinball-Illusions-Vollversionen
- PC-Spiel-Jahresabos
- T-Shirts



Auf einen Blick



Goldener Oktober

In der Rubrik "Auf einen Blick" präsentieren wir Euch jeden Monat im Überblick die Games, die wir in der aktuellen Ausgabe getestet haben – und dazu alles, was außerdem innerhalb der nächsten vier Wochen neu in den PC-Spiele-Regalen auftauchen soll.

In diesem Monat haben es Hersteller und Distributoren wieder einmal besonders gut mit uns gemeint, denn ein herausragendes Spiel nach dem anderen landete auf unseren Tischen. Die Entscheidung, welches davon nun das allerbeste ist, fiel uns sehr schwer, und entsprechend knapp fiel das Ergebnis in unserer Top-5-Wertung aus. Unabhängig davon gibt es aber diesmal für jeden Spielegeschmack wenigstens ein Produkt, daß man unbedingt haben sollte

Die einen werden sich voller rennsportlicher Begeisterung auf **Need for Speed** stürzen, andere ziehen vielleicht eine ruhige Strategiepartie à la **Crusade** vor, und wieder andere werden sich mit Lust gruseln, wenn **Phantasmagoria** sie in ein finsteres Spukhaus entführt. Das Actionspiel **Fade to Black** und die Handelssimulation **Whale's Voyage II** stehen ebenfalls in den Regalen und warten nur darauf, in Euren Heimcomputern zu landen. Dann ist da noch das bärenstarke Zeitreiseabenteuer **Buried in Time**, und die Firma Blue Byte schickt den dritten Teil des Strategiehammers **Battle Isle** ins Rennen – damit ist ein mehr als stattliches Herbst-Spielepaket geschnürt.

Wofür Ihr Euch entscheiden sollt? Nun, das bestimmt letzten Endes Ihr allein, und wir wollen Euch auch nicht groß reinreden. In diesem Sinne: Viel Spaß beim Zocken und Start frei zur Oktober-Runde im Spielfeld.

Phantasmagoria

Buried in Time

Crusade

Fade to Black

Whale's Voyage II

SPIELFELD



Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.


Ein gutes Spiel. Das Produkt hält, was es verspricht. Genre-Fans sind auf jeden Fall gut bedient.


Ein herausragendes Spiel. Man sollte es unbedingt gespielt haben. Es kann auch denjenigen gefallen, die dem jeweiligen Genre zwiespältig gegenüberstehen.


Vom Kauf dieses Produkts muß abgeraten werden. Entweder wird zuwenig Spiel geboten, oder schwere technische Mängel machen jeden Spaß zunichte.


Das Spiel kommt auf CD-ROM.


Das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten.


Das Spiel läuft unter Windows.

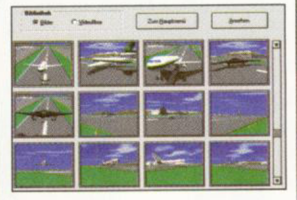

Das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft.

☛ XX Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Alle Spiele getestet auf: Gateway 2000/P5

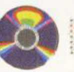
Air Havoc Controller



Fluglotsensimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Trimark Interactive, Muster von: Virgin

Als Fluglotse muß der Spieler den Luftverkehr regeln und in Spitzenzeiten einen kühlen Kopf bewahren. Die einfache Bedienung geht zu Lasten der Realitätsnähe, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk





☛ **mehr auf Seite 66**

USK-Altersempfehlung: ab 12

Apache Longbow



Hubschraubersimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Digital Integrations, Muster von: Software 2000

Bei dieser Kampfflugsimulation nimmt der PC-Pilot in einem an Realitätsnähe kaum zu übertreffenden Apache-Hubschrauber Platz. Die Szenerie ist nicht besonders abwechslungsreich, dafür stimmt das Gameplay.

Systemanforderungen:
486/25, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



☛ **mehr auf Seite 64**

Ascendancy



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Logic Factory, Muster von: Softgold

Die Entwicklung der eigenen sowie die Entdeckung und Erforschung neuer Welten steht im Mittelpunkt dieser Simulation mit deutlichen Strategieanteilen. Das Erstlingswerk eines jungen Labels, hinter dem sich allerdings namhafte Leute aus der Szene verbergen, ist ein vielversprechender Einstieg.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



☛ **mehr auf Seite 80**

Auf einen Blick

Battle Isle 3



Strategiespiel, ca. 110 DM, Hersteller/Muster von: Blue Byte

Die Schlacht um den Planeten Chromos geht in die dritte Runde. In puncto Grafik und Gameplay werden die Vorgänger übertroffen. Vor allem im Mehrspielermodus (Netz, Modem) ist eine Menge Spaß garantiert.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf Seite 74**

Buried in Time



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Sanctuary Woods, Muster von: CentreGold

Gage Blackwood, Agent der Zeitpolizei, kämpft gegen finstere Manipulationsversuche im Zeitstrom. Das phantastische Adventure sollte man auf jeden Fall gesehen haben.

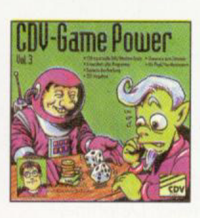
Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf Seite 48**

USK-Altersempfehlung: ab 6

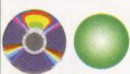
CDV Game Power Vol. 3



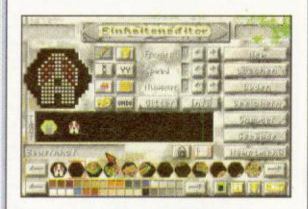
Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Sammlung von 130 Spiele-Shareversionen für DOS und Windows, darunter Descent 1.2, Jazz Jackrabbit X-Mas, Wrath of Death (DOS) sowie Mah-Jongg, Recycle Mania und Nightmare 3D (Windows). Lohnt sich.

Systemanforderungen: 386/33, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk



Crusade



Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller: Greenwood Entertainment, Muster von: Softgold

Im mittelalterlichen Szenario führt man eine Armee gegen die Gegner des Königs, um das Land zu befrieden. Das exzellente Strategiespiel bietet auch Actioneinlagen und Rollenspielelemente.

Systemanforderungen: 486/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte



☛ **mehr auf Seite 68**

USK-Altersempfehlung: ab 6

Cyberbikes



Actionspiel, ca. 110 DM, Hersteller: Gametek, Muster von: Selling Points

Motorrad-Action mit veralteter Grafik. Der Spieler muß mit seinem Motorrad durch verschiedene Städte fahren und Aufträge ausführen. Ein VR-Headset wird unterstützt - sonst ist das Game in keiner Weise zeitgemäß.

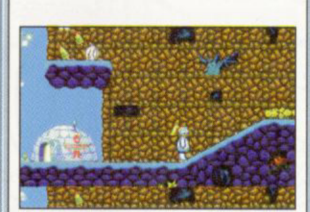
Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

☛ **mehr auf Seite 70**

USK-Altersempfehlung: ab 12

Eddy & Co



Jump'n'Run, 10 DM, Hersteller: Argon Software, Muster von: Eismann

Vier gefräßige Schneemonster haben sich mit ihren Helfershelfern über die Produkte des Spielesponsors Eismann hergemacht, und Eddy und seine Freunde müssen die Gegner einfangen. Das durchschnittliche Werbespiel bietet angesichts des niedrigen Preises doch genug Spaß.

Systemanforderungen: 386SX/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 5 MB auf Festplatte



Groß ELECTRONIC

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

MEGA DRIVE

SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

Bitte nur Händler-anfragen!

ACHTUNG! Neue Adresse

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

Auf einen Blick

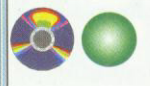
Elisabeth I.



Strategiespiel, ca. 120 DM, Hersteller: Ascon, Muster von: Selling Points

England im Jahre 1558: Innerhalb von 30 Jahren müssen Spieler nicht nur durch Handel oder Piraterie Ansehen bei Ihrer Majestät gewinnen, sondern auch Adventure-Aufgaben lösen. Am Ende wartet dann die große Schlacht mit der spanischen Armada. Vielversprechend.

Systemanforderungen: 386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



Fade to Black



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Delphine, Muster von: Electronic Arts

Conrad Hart, der Held aus *Another World* und *Flashback* wechselt ins 3D-Fach und bekämpft die bösen Morphs in einem beeindruckenden Zukunfts-Szenario. Vor allem technisch setzt das Klasse-Spiel neue Akzente im Genre.

Systemanforderungen: 486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite 108

Fuzzy's World



Minigolfsimulation, 49,95 DM, Hersteller: Pixel Painters, Muster von: CDV

Mit der Maus anstelle eines Schlägers gilt es, auf abwechslungsreichen Minigolf-Bahnen im Weltraum den Ball ins Loch zu treiben. Comicartige Grafik und spaßige Einlagen werten das einfache Spiel auf.

Systemanforderungen: 386DX/25, CD-ROM, 4 MB RAM, ca. 13 MB auf Festplatte



mehr auf Seite 81

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Das Geheimnis des Schlosses



Edutainment, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Coktel Vision

Der kleine Prinz Arthur stöbert im Schloß seines Vaters und kommt seltsamen Dingen auf die Spur. Wie gewohnt, bietet auch dieses Abenteuer aus der Playtoons-Serie jede Menge Spaß für die Kleineren und alle Werkzeuge, um ähnliche Abenteuer selbst zu gestalten.

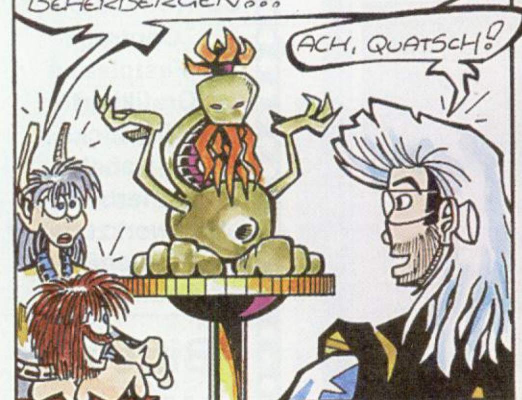
Systemanforderungen: 486/25, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 2 MB auf Festplatte



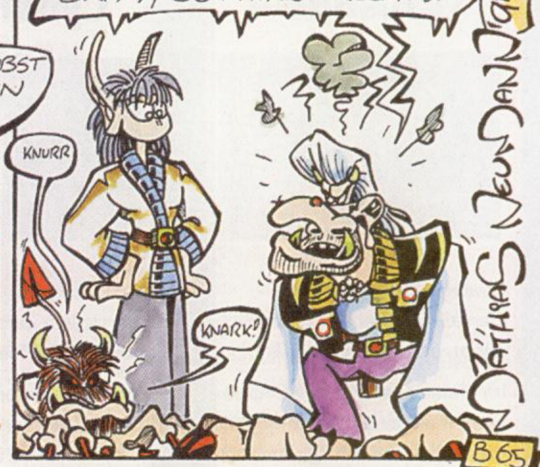


mehr auf Seite 72

MATHIAS NEUMANN

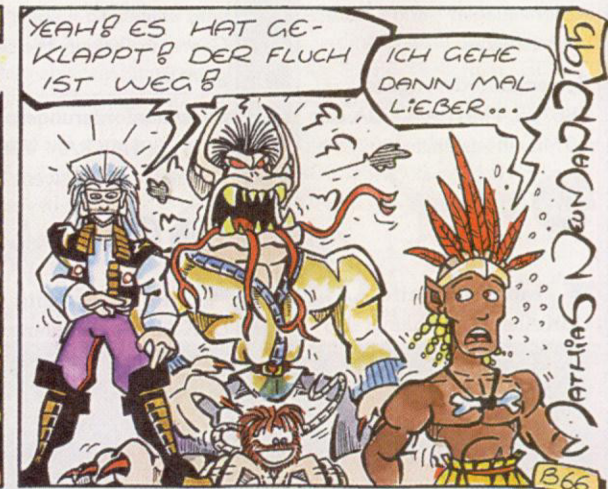












Geo



Managementsimulation, Freeware, Hersteller: O. Kohn/Xmedia, Muster von: Rotring GmbH, Kieler Str. 303, 22525 Hamburg

Um Energiegewinnung und -versorgung geht es in diesem Werbespiel von Rotring. Vom Kauf der eigenen Büros bis hin zur Erschließung neuer Energiequellen im In- und Ausland können bis zu zwei Spieler ihre Handelskraft messen. Wegen eklatanter Mängel der Installationsroutine und weiterer Fehler muß von einem Versuch leider abgeraten werden.




Hattrick



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Ikarion

Als Manager betreut man einen Fußballverein der 1. bzw. 2. Bundesliga oder Regionalliga. Neben Klassenerhalt oder Aufstieg der Mannschaft ist auch die Teilnahme an europäischen Pokalwettbewerben wichtig. Umfangreiche Optionen machen das Programm zu einem der besseren im Genre.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, SVGA



USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Jagged Alliance



Rollenspiel, ca. 130 DM, Hersteller: Sir-Tech, Muster von: Softgold

Acht Söldner sollen eine Insel von Fieslingen befreien. Mit Hilfe moderner Waffen wird Sektor für Sektor erobert. Das strategische Rollenspiel ist nun in deutscher Fassung erhältlich.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung:
ab 16

☛ **PC Spiel 7/95**

Mad News



Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Ikarion, Muster von: FDS Software

Ein nicht ganz ernstgemeinter Einblick in die Arbeit einer Redaktion: Es gilt, die besten Nachrichten vor der Konkurrenz ins eigene Blatt zu bekommen. Die erweiterte CD-Version bietet unter anderem jede Menge neuer Nachrichten und Sound direkt von der CD.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 25 MB auf Festplatte



USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

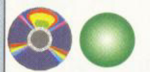
Marine Fighters



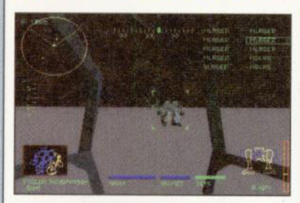
Upgrade (U.S. Navy Fighters) ca. 50 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Mit diesem Upgrade wird die englische Version der Kampfflugsimulation U.S. Navy Fighters eingedeutscht, und nebenbei erhöht sich die Ablaufgeschwindigkeit der Grafik in den Flugsequenzen um 25 Prozent. Besitzer von USNF sollten getrost zugreifen.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Hauptprogramm U.S. Navy Fighters



Mechwarrior 2



Ballerspiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Activision

Riesige Kampfroboter tragen in ferner Zukunft Duelle gegeneinander aus. Der großartige zweite Teil des Kultspiels aus den USA kommt mit Rollenspielaspekten im Actiongewand. Modem- und Netzwerkspiel für bis zu acht Teilnehmer werden unterstützt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA



☛ **mehr auf Seite 46**

USK-Altersempfehlung: ab 12

Profi Vertriebs GmbH
Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld

Telefon: 05 21/17 58 72
Telefax: 05 21/17 58 91

Komplette Preisliste gegen 3,– DM in Briefmarken

Wir liefern auch Software für **CDI, SNES, 3-DO.**

		3,5"	CD-ROM
11th Hour	DA		89,90
Action Soccer	DA		69,90
Aladdin	DA	59,90	
Biing!	DV	74,90	67,90
Bioforge	DV		79,90
Bureau 13	DV		79,90
Command & Conquer	DV		89,90
Crusade	DV		79,90
Cyberwar	DV		49,00
Daedalus Encounter	DV		89,90
Dark Forces	DV		99,90
Die total verr. Rally	DV		79,90

SOFT-PROFI
Spiele · Anwendungen · Multimedia

		3,5"	CD-ROM
Dragon Lore	DV		39,00
Dungeon Master II	DV		89,90
F-15 Strike Eagle III	DA		34,90
Flight o.t.Amazon Q.	DV		79,90
Flight Unlimited	DV	89,90	84,90
Full Throttle (Vollgas)	DA		69,90
Hugo	DV	58,90	

		3,5"	CD-ROM
King´s Quest 7	DV		85,90
König der Löwen	DA	59,90	
Last Dynasty	DV		84,90
Lost Eden	DV		79,90
Master of Magic	DV		74,90
NBA Live 95	DA		89,90
Prisoner of ice	DV		84,90
Simon the Sorcerer II	DV		79,90
Star Trek - Final Unity	DV		89,90
Tank Commander	DV		69,90
Wing Commander III	DV		99,00
X-Com	DV		79,90

NEU!!! * LADENLOKAL: STAPENHORSTSTR. 42, BIELEFELD * NEU!!!

Low Budget Software
ab 19,90 DM
Ständig wechselnd ab Lager.
Nachfragen über
Hotline 05 21/17 58 56

Auf einen Blick

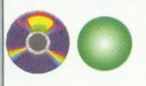
Die Monats-CD-ROM August 95



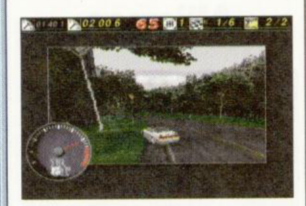
Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Neben der Vollversion des Rennspiels **Speedy** und einer spielbaren Demo von NBA live '95 enthält die CD zahlreiche aktuelle Sharewarespiele und -anwendungsprogramme für DOS, OS/2 und Windows. Lohnt sich.

Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA



The Need for Speed



Fahrsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

In den traumhaftesten Sportwagen der Welt geht es jenseits aller Geschwindigkeitsbegrenzungen über abwechslungsreiche Straßenkurse. Die bislang beste Fahrsimulation konnte auf Konsolen schon zahllose Freunde gewinnen – nun wird sie auch den PC erobern.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



☛ **mehr auf Seite 101**

Phantasmagoria



Adventure, ca. 150 DM, Hersteller/Muster von: Sierra

Man begleitet die Heldin Adrienne in ein gefahrvolles Abenteuer in einem von Dämonen beherrschten Spukhaus. Es warten knackige Rätsel und eine Gruselatmosphäre, die im Genre ihresgleichen sucht. Läuft unter DOS oder Windows.

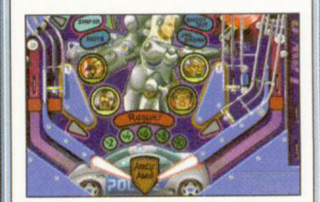
Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 2 MB auf Festplatte



☛ **mehr auf Seite 102**

USK-Altersempfehlung: nicht unter 18

Pinball Illusions



Flippersimulation, ca. 100 DM, Hersteller: 21st Century, Muster von: Selling Points

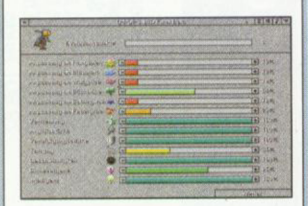
Mit vier neuen Tischen tritt die jüngste Flippersimulation der Genre-Veteranen aus dem Hause 21st Century gegen die mittlerweile starke Konkurrenz an. Vor allem die liebevolle Gestaltung wird diesem Spiel auf jeden Fall einen Platz im Spitzenfeld der Flippersimulationen sichern.

Systemanforderungen:
486/25, 4 MB RAM, VGA



☛ **mehr auf Seite 104**

QPOP



Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Kiwi Games

Auf einem fernen Planeten hat die Evolution seltsame Blüten getrieben. Man wählt eine Rasse von Lebewesen und versucht, ihren Bestand in der feindlichen Umwelt zu garantieren. Die humorvolle Darstellung krönt ein kleines, aber feines Spiel für bis zu fünf Strategen.

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA

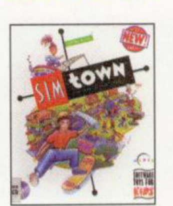




☛ **mehr auf Seite 78**

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Sim Town



Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Maxis, Muster von: Bomico

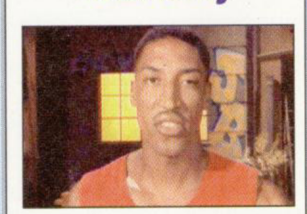
Wie bei Sim City vom gleichen Hersteller müssen Häuser, Geschäfte usw. errichtet und unterhalten werden. Dieses Spiel wendet sich allerdings eher an die kleineren Städteplaner. Wer Sim City besitzt und spielt, kann auf den kleinen Bruder verzichten.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk




USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

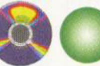
Slam City



Sportspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Acclaim

Eigentlich geht's um Basketball, aber diesmal um Spielformen, wie auf der Straße und in Hinterhöfen um Ball und Korb gekämpft wird. Insgesamt vier CDs bieten großartige Animationen und hervorragenden Sound – das Spiel selbst kommt leider etwas kurz.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Terminal Velocity



Ballerspiel, 99,95 DM, Hersteller: 3D Realms, Muster von: CDV

Wieder einmal muß die Erde von wagemutigen Spielerpiloten gegen Invasoren aus dem All verteidigt werden. Die Shareversion des großartigen Ballerspiels im Magic-Carpet-Look haben wir bereits vorgestellt. Jetzt endlich ist die Vollversion auch in Deutschland zu beziehen.

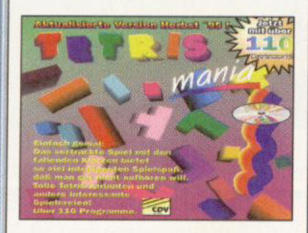
Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 40 MB auf Festplatte



☛ **PC Spiel 7/95**

Auf einen Blick

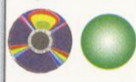
Tetris Mania



Shareware-Kompilation, 14,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Tetris macht süchtig, keine Frage. Für alle, die einfach nicht genug davon bekommen können, ist diese erweiterte Neuauflage der Sammlung mit über 100 Variationen des beliebten Geschicklichkeitsspiels einfach ein Muß.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, VGA



The Official Epic MegaGames Shareware Collection

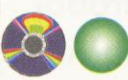




Shareware-Kompilation, ca. 30 DM, Hersteller/Muster von: Epic MegaGames

Die Shareversionen der besten Spiele von Epic MegaGames wurden auf einer CD zusammengetragen: unter anderem Jill of the Jungle, Jazz Jackrabbit, Epic Pinball und One Must Fall 2097. Dazu gibt es ausführliche Infos über zukünftige Produkte.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



Vollgas



Adventure, ca. 110 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

Ben, Harley-Fahrer und Anführer der Polecats, wird des Mordes verdächtigt. In seiner Rolle müssen Spieler den wahren Täter überführen. LucasArts' jüngstes Hitspiel gibt's jetzt endlich in der deutschen Version.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



☛ **PC Spiel 7/95**

USK-Altersempfehlung: ab 16

Whale's Voyage II



Rollenspiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Neo

Die vier Mann starke Besatzung des Raumschiffs Whale erlebt neue Abenteuer. Neben Adventure- und Rollenspielelementen wird gelegentlich auch gehandelt oder geballert. Das neue Produkt schlägt den ebenfalls guten Vorgänger um Längen.

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 10 MB auf Festplatte



☛ **mehr auf Seite 107**

Okay Soft Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

Spiele auf CD ROM

▪ *11th Hour*	DA	88.90
A-IV Networks	DV	82.90
▪ *Across the Rhine*	DV	96.90
Action Soccer	DV	72.90
▪ *Air Hovac Contr.*	DV	67.90
Alien Breed: Tower Ass.	DA	57.90
Alone in the Dark 1+2	DV	59.90
Alone in the Dark 3	DV	78.90
Battle Isle 2 Bundle	DV	65.90
▪ *Biing*	DV	69.90
Burning Steel 3	DA	75.90
Chaos Engine	DA	57.90
Civil War (Amerika..)	DV	82.90
Civilization + Colonization		86.90
▪ *Command + Conquer*	DV	87.90
Combat Air Patrol	DV	59.90
Crusade		79.90
Cyberia	DV	77.90
▪ *D-Info Telefonverzeichnis*		45.90
Dark Universe	DV	76.90
Das schwarze Auge 2	DV	72.90
Deadalus Encounter	DV	87.90

ELECTRONIC ✱ ARTS
Populous 2 & Powermonger
Strike Commander
Privateer
Seawolf
Shadow Caster
Syndicate Plus
Wing Commander II
je 33.90

CD ✱ ROM CLASSICS

Der Patrizier	DV	43.90
Der Reeder	DV	75.90
Descent	DA	80.90
Die total verrückte Rally		39.90
Discworld	DV	81.90
▪ *Dungeon Master 2*	DV	87.90
EA Sports Rugby	DA	78.90
Earthsiege	DV	82.90
Eine kurze Geschichte der Zeit - von Stephen Hawking	DV	79.90
First Encounters/Elite 3		76.90
Flight o. Amazon Queen	DV	79.90
Flight Unlimited	DV	85.90
▪ *Flugsimulator 5.1*		72.90
FX Fighter lim. Edition		75.90
▪ *Hardball 4*	DA	74.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
▪ *Hi Octane*	DV	84.90
Hollywood Pictures	DV	75.90
Inca Collection	DV	67.90
Jagged Alliance	DV	87.90
Jewels of Oracle	DV	79.90
▪ *Kaiser Deluxe*	DV	59.90
Kingpin	DA	32.90
Kings Quest 7	DV	79.90
Knights of Xentar	DV	85.90

THE WHITE LABEL Virgin
Beneath Steal Sky
Indy Car Racing
The 7th Guest je 24.90
Hand of Fate
Lands of Lore je 34.90

Kyrandia 3	DV	75.90
▪ *Last Dynastie*	DV	75.90
Links -Devils Island		51.90
Links -Rivera		51.90
Lords of Midnight	DV	91.90
Lost Eden	DV	75.90
▪ *Mechwarrior II*		75.90
Micro Machines 2	DA	68.90
Myst	DV	68.90
▪ *Nascar Track Pack*	DA	41.90
▪ *Navy Strike*	DV	95.90
Oldtimer	DV	37.90
One must Fall 2097	DV	66.90
Panzer General	DA	68.90
Paws of Fury	DA	45.90
▪ *Perfect General 2*	DA	71.90
Perfect Pinball	DA	34.90
Phantasmagoria		a.A
Pinball Fantasie Del.	DA	67.90
Prisoner of Ice	DV	82.90
Psycho Pinball	DA	69.90
Ravenloft 2-Stone Prophet		68.90
Saga of Aces	DA	65.90
▪ *Sensible Golf*	DA	58.90
Shangai: Great Moments		76.90
Sim Tower	DA	71.90
▪ *Simon the Sorcerer 2*	DV	76.90
Slip Stream 5000	DA	67.90
▪ *Space Quest 6*	DV	82.90
▪ *Star Treck:Final.. limitiert*		119.90
▪ *Star Treck:Final Unity engl.*		89.90
Star Treck Omni Pedia		67.90
Super Street Fighter 2		69.90
Tank Commander	DV	79.90
▪ *Terminal Velocity*	DA	75.90
Transport Tycoon	DV	82.90
- World Editior	DV	39.90
Urmels Filmstudio	DV	75.90
US Navi Fighter	DV	84.90
▪ *USS Ticonderoga*	DV	75.90
Tuneland	DV	67.90
Vinyl Goddes		43.90
▪ *Vollgas*	DV	79.90
Vortex: Quantum Gate 2		78.90
Virtual Pool	DA	81.90
Warcraft	DA	75.90
Warriors	DV	75.90
Whizz		61.90
Woodruff & t.Schnib..	DV	76.90

Spiele auf 3.5" Disk

Aces of the Deep	DV	82.90
- Mission Disk	DV	42.90
▪ *Atlas*	DV	55.90
ATP Italien		57.90
Biing	DV	73.90
▪ *Der Meister*	DV	55.90
Descent	DA	76.90
Die Siedler	DV	45.90
Discworld	DV	71.90
Disneys Aladdin	DA	56.90
▪ *Flugsimulator 5.1 engl.*		69.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
Hugo	DV	61.90
König der Löwen	DA	58.90
Master of Magic	DV	82.90
▪ *Micro Machines 2*	DA	61.90
Nascar Track Pack	DA	34.90
▪ *Nectaris*	DV	44.90
Panzer General	DA	68.90
Pinball Mania	DA	59.90
Psycho Pinball	DA	62.90
Sim Tower	DA	71.90
▪ *Simon the Sorcerer 2*	DV	76.90
Super Street Fighter 2		68.90
Tie Fighter	DV	92.90
- Defender of Empire	DV	33.90
▪ *Transport Tycoon Bundle*		64.90
Warcraft	DA	75.90
Warriors	DV	67.90

CD Rom Sonderpreise Okay Soft

Bioforge	DV	je 79.-
Little Big Adventure	DV	
NBA 95 live	DA	
Star Trek-A Final Unity	DV	89.-
Wing Commander 3	DV	
Colonization 3,5"	DV	59.-
Magic Carpet Plus	DV	72.-
Master of Magic	DV	75.-

dt. Lernsoftware:

Mathem. Denkaufgaben	66.90
Der Zauberpinsel	52.90
Im Land der Wörter	66.90
Was gehört zusammen	45.90
Grundwissen	99.90
Ich lerne Lesen und Zählen	78.90

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90, MPEG Video CD's, Lernsoftware, Public Domain

Soundblaster 16 Valie Ed./IDE	169.-	Toshiba XM 3601B (4-fach)	589.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE/CSP	269.-	Aztech CDA-031-SE (2-fach)	165.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE	219.-	*Sony CDU 76 E (4-fach)*	299.-
Waveblaster II	225.-	*Sony CDU 76 S (4-fach)*	479.-
Gravis Ultrasound MAX	295.-	*CREATIV CD Rom-Upgrade (2-fach)*	179.-
Gravis Ultrasound ACE	179.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
ORCHID Wavebooster 4FX	329.-	*GRAVIS Analog PRO*	59.-
ORCHID NU-Sound	275.-	GRAVIS Analog schwarz	49.-
ORCHID SCSI-Kit mit Toshiba 5302B	699.-	*Wingman EXTREME*	85.-
Mitsumi FX 400 (4-fach)	269.-	*THRUSTMASTER - Game Card*	59.-
Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	379.-	THRUSTMASTER - Flight C.- Mark 2	139.-
Toshiba AT 5302B (4-fach)	329.-	THRUSTMASTER - Weapon Control	209.-

Stammkunden o. Vorauskasse	DM	6.50	German Parcel 24-48 Std.	DM	7.00
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb.	DM	9.90	Ausland - Vorauskasse	DM	18.00

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Annahmeverweigerungen sind gebührenpflichtig. Unfreie Retouren werden nicht angenommen!

Hobbyland



Berlin'95

23.-26. November
10-18 Uhr
Messegelände Berlin

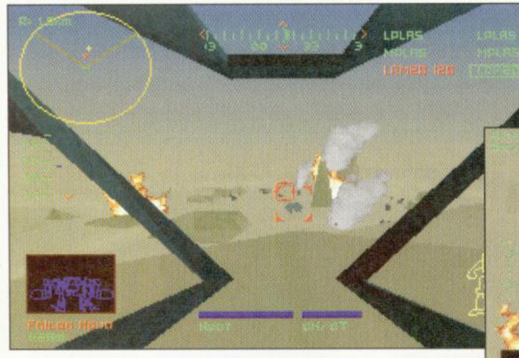
Verkaufsausstellung für Modellbau, Modelleisenbahn, Hobby-Elektronik und Spiel



Dabei sein und verdienen! Sichern Sie sich als Aussteller Ihr Umsatzplus. Fordern Sie die Aussteller-Unterlagen an. Jetzt!

Messe Berlin GmbH
Messedamm 22 · D-14055 Berlin
Telefon 030/3038-0 · Telefax 030/3038-2113

Messe Berlin



Die etwas hölzerne Grafik kann aus Mechwarrior kein schlechtes Spiel machen



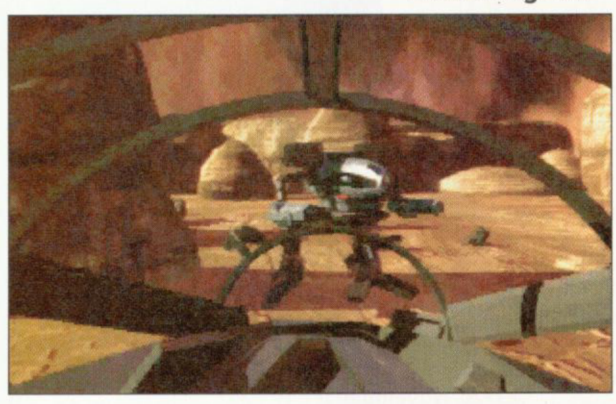
Die Satellitenkamera verschafft den Überblick im Getümmel

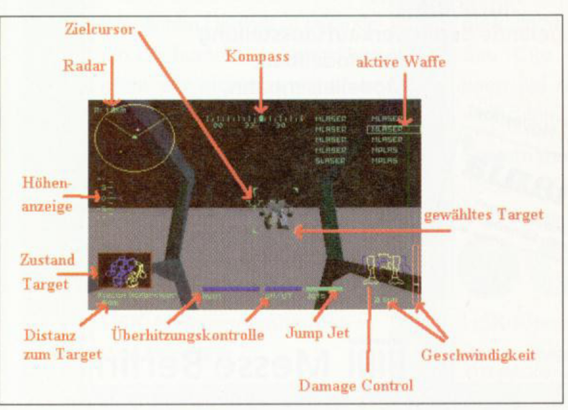
Stahlgiganten

80 Tonnen Stahl, die sich auf Befehl mit affenartiger Geschwindigkeit auf die Basis des Gegners zubewegen. Der Zielcursor blinkt, und auf Knopfdruck wird ein feindlicher Kampfroboter mit Lasern und Raketen in den Vulkanboden des Planeten gestampft.

Ohne Vergleiche ist der Kult um die Battletech-Serie: Brettspiele, Bücher, Figuren und sogar Ligen wie beim Fußball gibt es in den USA. Dort treten in Battletech-Centern ganze Mannschaften gegeneinander an, um sich gegenseitig zu pulverisieren. **Mechwarrior 2** von Activision bietet jetzt den PC-Zockern genau dieses Kult-Feeling – und das sogar mit bis zu acht Spielern im Netzwerk oder zu zweit über Modem.

Ein sagenhaftes Intro stimmt den Spieler auf kommende Dinge ein





Die wichtigsten Displays eines Mechs

Mitten im 31. Jahrhundert beginnt der Spieler sein Dasein als Mechwarrior. Die Zeiten der atomaren Auseinandersetzungen sind genauso Vergangenheit wie die Staatengebilde dieser Zeit. Es herrschen Clans, die sich an alte Werte wie Ehre und Treue halten. Konflikte werden nicht mehr auf den Rücken von Millionen Unschuldigen ausgetragen, sondern in Duellen mit wenigen Beteiligten. Die derzeitigen Waffen der Duellanten sind bis zu 30 Meter hohe und bis zu 100 Tonnen schwere Kampfroboter, die jeweils von einer Person, dem Mechwarrior, bedient werden.

Und genau in diese Kampfroboter wird der Spieler gesteckt. Doch zuerst muß er seinen Clan wählen: die Eagles oder den Wolf-Clan. Einsteiger sollten sich an diesem Punkt in der Clanhalle zuerst die Datenbank ansehen, um die Hintergründe der Story zu verstehen und in der Kadettenausbildung die Grundfunktionen der Mechs kennenzulernen. Aber auch echte Mechwarrior-Veteranen sollten sich das Training nicht entgehen lassen.

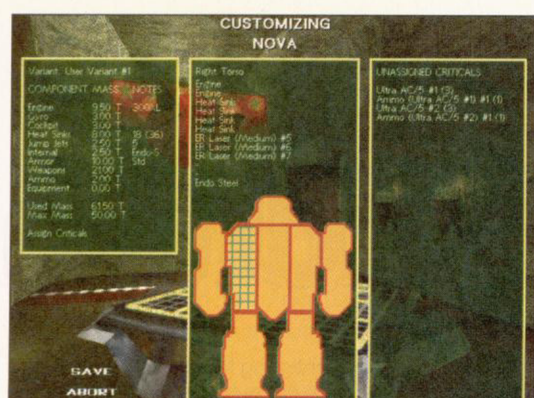
In einzelnen Abschnitten (Bewegung, Waffen, Navigation etc.) wird der Spieler durch alle elementaren Funktionen geführt. Dabei kommt die Sprachausgabe sehr gut heraus. Der Ausbilder spart nicht mit zynischen Kommentaren über den Neuling ("Wetnose"; dt. Naßnase). So ausgebildet, kann sich der frischgebackene Mechwarrior an seine erste Mission machen. Für jede Mission gibt es ein Maximalgewicht, bis zu dem man seine Mechs aus- bzw. aufrüsten darf. Dementsprechend sind zu Beginn nicht alle Mechs verfügbar.

Dafür können aber jederzeit die verfügbaren Mechs frei gestaltet werden. Die Grundmodelle der Mechs (15 Stück) sind zwar bereits unterschiedlich bestückt, können aber vom Spieler noch auf den jeweiligen Auftrag zugeschnitten werden (mehr Panzerung, andere Waffen etc.). Nach einem kurzen Mission-Briefing

Gigantisch

Keine Frage, Mechwarrior 2 wird ein Kultspiel für die ständig wachsende Fangemeinde. Die Atmosphäre im Spiel ist spannungsgeladen, und nach dem Kadettentraining und den ersten Missionen sitzt man nicht mehr vor dem heimischen Monitor, sondern in einem riesigen Stahlmonster auf einem fernen Planeten. Die Optionen wie die Eigenkonstruktion von Mechs oder das Punktesystem sorgen für eine lang anhaltende Motivation. Fans kommen nicht an diesem Produkt vorbei, und Interessierte sollten auf jeden Fall einen Blick riskieren. Dabei gilt aber, daß man sich nicht von der etwas einfach gehaltenen Grafik abschrecken lassen sollte.

Marcus



Ein Mech im Eigenbau: Jeder der 15 Basistypen kann beliebig verändert werden

Mit der Instant Action kann man sich zwischendurch mal ein wenig abreagieren

wird der Spieler im Szenario abgesetzt und kann loslegen.

Das Cockpit ähnelt von den Komponenten her dem eines Flugzeugs: Radar, Zielcursor, Kompaß, Geschwindigkeits-, Schadens- und Target-Display. Verschiedene Ansichten, Zoom- und Mapfunktionen sind natürlich auch dabei. Im Kampf selbst ist erstaunlich viel Taktik gefragt. Wer sich einfach ins Getümmel stürzt, wird spätestens in der dritten Mission in den Planetenstaub beißen. Die sicherste Methode ist eine Blitzattacke-Flucht-Taktik.

Nun sind solche Stahlungeheuer natürlich nicht mit einem gezielten Schuß zu erledigen. Da müssen schon ganze Salven im Ziel sitzen. Das gilt natürlich auch für den eigenen Mech. Im Schadensdisplay sieht der Spieler, welche Bereiche bereits kurz vor dem Ausfall stehen. Schlimm wird es, wenn die Waffensysteme zerstört sind. Ebenfalls unangenehm ist es, wenn eines der riesigen Roboterbeine fehlt. Dann kann man zwar noch schießen, ist aber zur Bewegungslosigkeit erstarrt. (Ausnahme: Hat der Mech Jump Jets eingebaut, kann er sich für kurze Zeit in die Luft begeben und ähnlich wie Grashüpfer riesige Sprünge machen.)

Ebenfalls eine wichtige Rolle spielt der Star-Mode, in dem der Spieler in schwierigen Missionen mit vielen Gegnern ein Geschwader von bis zu drei Mechs befehlen kann. Dies wird jedoch vom Clanchef vorgegeben. Bewilligt der Chef bis zu drei Mechs, kann der Spieler immer noch mit nur einem oder mit zwei Robotern sein Glück versuchen und steigert so sein Ansehen, das sich in Punkten niederschlägt.



Action steht trotz etwas flauer Grafik auf dem Spielplan

Damit geht's weiter zu einem anderen Feature des Spiels: die Honour-Punkte. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel bekommt der Spieler Punkte für seine Missionen. Dabei werden nicht nur die erreichten Ziele einberechnet, sondern auch der voreingestellte Schwierigkeitsgrad und die Zahl der eingesetzten Mechs. Hat ein Spieler genug Punkte gesammelt, bekommt er die Chance, in einer Spezialmission einen oder sogar zwei Dienstgrade aufzusteigen.

Beim Drumherum hat man sich bei Activison sehr viel Mühe in Sachen Sound gegeben. Die Sprachausgabe paßt – wenn auch in der englischen Fassung – hervorragend zum Spiel. Die FX (Effekte) sind ebenfalls stimmig; das beginnt bei den Schritten der Mechs, die wie metallische Paukenschläge klingen, und reicht bis hin zu den Hydraulikgeräuschen der Gelenke.

Grafisch wird das Spiel allen Rechnern neuerer Generation gerecht. Die einstellbaren Werte reichen bei niedrigster Einstellung locker für einen flüssigen Ablauf auf einem 486/33. Auf einem Pentium mit einer 1024er Bildschirmauflösung geht dann natürlich die Post ab. Zwar sind die Objekte (außer die Mechs selbst) in reichlich großen Polygonen gezeichnet, aber das ist verzeihbar, da man für die schöne Aussicht keine Zeit hat.

Im Test traten zwei (verzeihbare) Fehler auf: Einmal war's ein Rechnerabsturz, und zum zweiten beschleunigte gelegentlich die Soundausgabe, so daß die Sprachmelodie von der einer harten Kämpferwelt in die von Donald Duck wechselte. Beides ist aber kein Beinbruch, da lediglich die jeweilige Mission darunter leidet und kein weiterer Schaden entsteht. ❑

cus



Rund um Battletech

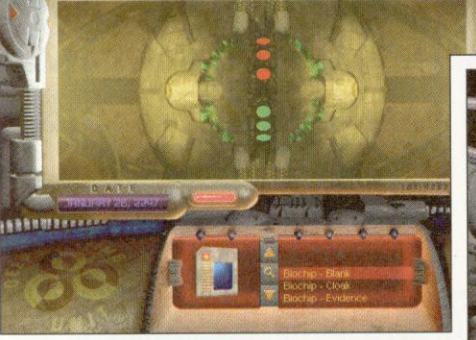
Mit Mechwarrior 2 ist nunmehr das vierte PC-Spiel von Activision auf dem Markt, das sich mit den riesigen Kampfrobotern des Battletech-Universums beschäftigt. Auch Nachahmer gab es bereits, etwa *Iron Assault* von Virgin und *Earth Siege* von Sierra. Aus der Sharewareszene kamen ebenfalls einige Versuche, Battletech, das ja ursprünglich ein Brettspiel der FASA Corporation ist, für den Computer umzusetzen. Mechwarrior 2 schlägt sie aber alle!

Battletech ist ein echtes Phänomen. Neben dem Brettspiel mit seinen Neuauflagen und den unterschiedlichsten Erweiterungen gibt es auch eine Romanreihe des Heyne-Verlags, in der in Deutschland bereits 24 Bände erschienen sind, weitere sollen folgen. Daneben gibt es unzählige Fanartikel wie Plastik-Bausätze oder Zinn-Miniaturen, Datenblätter und Fanzines. So oder so: Battletech-Fans kommen an Mechwarrior 2 nicht vorbei, und Fans des Spiels, die die Bücher noch nicht kennen, sollten sie sich mal ansehen, die darin enthaltenen Hintergrundinformationen machen aus Mechwarrior 2 ein echtes Erlebnis!

Ottfried Schmidt

SPIELFELD

Zeitbanditen



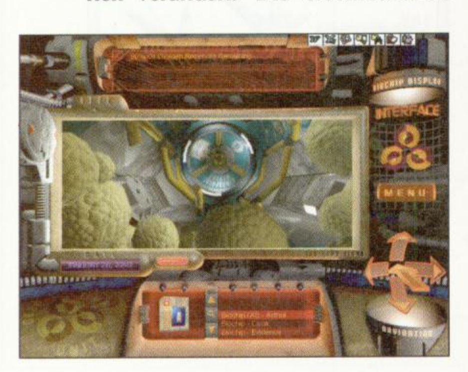
Der Zentralbereich der Raumstation

Bei den Mayas: Pyramiden satt, aber keine Bienen

Zeitreisen sind ein faszinierendes Thema. Das dachten sich auch die Entwickler von Sanctuary Woods, die jetzt mit BURIED IN TIME – VERSCHOLLEN IN DER ZEIT ein entsprechendes Abenteuer präsentieren.

Zeitreisen gehören zu den faszinierendsten Themen im Bereich der Science-fiction. Die Vorstellung, durch die Wand der Gegenwart hindurch in andere Epochen wandern zu können, beflügelt die Phantasie und wirft jede Menge logischer Fragen auf, die sich auf einen gemeinsamen Nenner reduzieren lassen: Was passiert in der Gegenwart, wenn jemand durch die Zeit zurückreist und die Vergangenheit verändert? Die erschreckende Antwort, die **Buried in Time – Verschollen in der Zeit** auf diese Frage gibt, lautet schlicht: Die Gegenwart ändert sich, da die Geschichte in der Zeit seit der Manipulation einen anderen Verlauf genommen hat.

Vor dem Hintergrund von Zeitreisemöglichkeiten nehmen die Was-wäre-wenn-Fragen kein Ende: Was wäre, wenn die Französische Revolution niedergeschlagen worden wäre? Was wäre, wenn Napoleon bei Waterloo nicht besiegt worden wäre? Was wäre, wenn die Azteken die Spanier besiegt hätten? Die Folgen jeder dieser Möglichkeiten wären unabsehbar, denn gleich einer Reihe aus Dominosteinen würde sich die Geschichte bis hin zur Gegenwart dramatisch verändern.



Im Korridor finden sich die Reste von Asteroiden

Tolle Atmosphäre

Selten ist mir ein so spannendes Adventure untergekommen, das tatsächlich die Möglichkeiten der neuen Technik in puncto Film und Video ausnutzt. Hier sind Videoszenen nicht einfach nur schmückendes Beiwerk, sondern passen sich perfekt in die tolle Atmosphäre des Games ein. Dazu kommt eine sehr originelle Story, die selbst alte Abenteuer-Profis noch mit überraschenden Wendungen verblüfft. Sicherlich, Action sucht man hier vergebens, und wer statt auf Gehirnakrobatik eher auf wilde Ballereien mit Aliens steht, sollte sich eben lieber ein Shoot'em-Up zulegen. Echte Abenteurer jedoch können mit Buried in Time nichts verkehrt machen. Und damit tschüß, ich muß jetzt bei den Mayas ein bißchen für Ordnung sorgen.

Antje

Zeitpolizei

Die "Temporal Security Agency", kurz TSA, ist die Zeitpolizei, die fast zeitgleich mit der Erfindung der Zeitreise im Jahre 2308 ins Leben gerufen wurde. Aufgabe dieser Behörde ist es, Manipulationen am Zeitstrom zu verhindern. Daß die temporale Eingreiftruppe durchaus ihre Berechtigung hat, zeigte sie während der Geschehnisse, die als Journeyman Project bekannt wurden.

Damals hatte ein verwirrter Wissenschaftler versucht, die Geschichte zu verändern, um so den Beitritt der Menschheit zum galaktischen Rat zu verhindern, der "Symbiotry of Peaceful Beings". Daß dieser Anschlag mißglückte, war insbesondere dem unerschrockenen Eingreifen eines Mannes zu verdanken: Agent Nr. 5, Gage Blackwood.

Als hochdekorierter Zeitagent, der gerade einen Schwerverbrecher daran gehindert hatte, schwerwiegende Veränderungen in der Geschichte Terras vorzunehmen, denkt sich Zeitagent Nr. 5, er habe eine Ruhepause verdient. Weit gefehlt. Schon wenige Tage später erhält der Agent unerwarteten Besuch: In seinem Wohnzimmer materialisiert sich unvermittelt eine Gestalt in einem Zeitsprung-Anzug



Hier wird ein Leben ausgehaucht

(Jumpsuit). Wie sich zeigt, ist der Besucher eine zukünftige Version seiner selbst, der durch die Zeit zurückgesprungen ist, um sich selbst zu warnen: Jemand versucht, wesentliche Veränderungen am Zeitstrom vorzunehmen!

Wer auch immer dafür verantwortlich ist, geht äußerst geschickt vor und schiebt Agent Nr. 5 die Schuld an den Manipulationen in die Schuhe. Die einzige Chance, die eigene Unschuld zu beweisen, besteht darin, selbst erneut durch die Zeit zu reisen, dort den entstandenen Schaden einzudämmen und Beweise für das Fremdverschulden zu sammeln. Nach seinen verwirrenden Erläute-

rungen überläßt der ungewöhnliche Besucher aus der Zukunft seinen Jumpsuit dem verdutzten Agenten Nr. 5. Sekunden später taucht ein weiterer Zeitagent auf und nimmt den Gage Blackwood aus der Zukunft fest.

Transtemporales Durcheinander

An dieser Stelle der Story hat der Spieler seinen Auftritt, denn er ist es, der von nun an durch die Sichtscheibe des Jumpsuit schaut und dem verwirrten Gage Blackwood auf diese Weise zur Seite stehen muß. Erste Station ist die eigene Wohnung, jedoch die zukünftige Version, deren eigentlicher Besitzer gerade festgenommen wurde. Dem Spieler wird die Örtlichkeit als Ausblick durch das Helmfenster des Anzugs gezeigt, in der die Schauplätze als wunderschöne Rendergrafiken dargestellt werden.

Die Spur der fremden Zeitreisenden ist noch warm

Neben dem Helmfenster bestehen die Bedienelemente des Games aus verschiedenen "Biochips", die beliebig aktiviert werden können und von denen jeder seine eigenen Funktionen hat.

Die Bewegung in den Szenen erfolgt über ein Interface, das Pfeile für links, rechts, oben, unten und vorwärts aufweist: Die jeweils möglichen Bewegungsrichtungen werden in Orange dargestellt. Einmal geklickt, und der Held marschiert los; als kleiner Film ist auf dem Monitor zu sehen, wie sich das Gelände verändert und was hinter der nächsten Ecke steckt.

Vier verschiedene Zeitzonen waren das Ziel des Unbekannten. Was er dort wollte, ist unklar. Doch schnell taucht eine erste Spur auf. Der Pariser Louvre, der auch im 24. Jahrhundert noch existiert, jedoch in arge finanzielle Nöte geraten ist, veranstaltete eine Versteigerung. Ziel der Veranstaltung war es, genügend Geld zusammenzubekommen, um den Fortbestand des traditionsreichen Museums zu gewährleisten. Während der Auktion bot ein Unbekannter für vier Artefakte unglaubliche Summen. Alle vier Objekte stammten aus Epochen, die auch das Ziel des unbekannten Zeitverbrechers waren: die Maya-Stadt Chichen Itza, Chateau Gaillard, die Burg des englischen Königs Richard Löwenherz, das Studio Leonardo da Vincis und eine Raumstation in der Nähe der Umlaufbahn des Saturn.

Buried in Time ist ein hochkarätiges Adventuregame im klassischen Sinne, das sich jedoch in puncto Story und Grafik innovativer Ideen und Techniken bedient. Die durchweg gerenderten Grafiken und jede Menge Videosequenzen feinster Machart erwecken das Game zum Leben. ❑

hs



Die Mayas setzen dem fremden Gast ein Denkmal

Buried in time

Wertung: ★★

Grafik: ★★ **Sound:** ★★

Hersteller: Sanctuary Woods,
Preis: ca. 100 DM

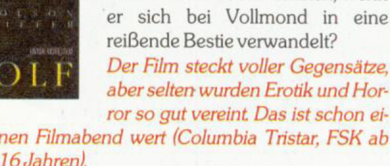
Überaus spannendes Adventure-Vergnügen, das mit vielen grafischen und akustischen Finessen aufwartet

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Congo heißt der neueste Renner, den Michael Crichton (*Jurassic Park*) geschrieben hat; von United International Pictures wird er in die deutschen Kinos gebracht.
Im aktuellen Film schickt das amerikanische Unternehmen TraviCom ein Expeditionsteam in den Kongo. Satellitenbildern zufolge soll sich in der Gegend des Virunga-Vulkans ein großes Diamantenvorkommen befinden. Erste Berichte der Expedition bestätigen die These und zeigen außerdem, daß das Team die verloren geglaubte Stadt Zinj mit einem unermeßlichen Schatz entdeckt hat. Doch dann erreichen nur noch Bilder des Grauens die Firmenzentrale. Unter der Leitung von Travis' Assistentin Karen Ross begibt sich eine Gruppe inklusive der Affendame Amy, die über einen Datenhandschuh 620 Zeichen erlernt hat und damit "sprechen" kann, in den Kongo und damit auch in höchste Gefahr. Deutschlandstart für das aufregende Abenteuer ist am 17. August.
Meine Empfehlung: Diesen Film sollte man sich auf gar keinen Fall entgehen lassen!
In den Videotheken steht ab September **Mary Shelley's Frankenstein**, die jüngste Umsetzung des Horrorklassikers: Victor Frankenstein (Kenneth Branagh) ist auch diesmal nicht nur verrückt, sondern geradezu besessen! Über seinen Freund Henry (Tom Hulce) lernt er den obskuren Professor Waldman (John Cleese) kennen. Fortan kennt Frankenstein nur eins: die Umsetzung seiner Idee von der Erschaffung des künstlichen Menschen. Eines Nachts glückt das Experiment. Frankenstein erweckt seine Kreatur (Robert de Niro) zum Leben. Als er im letzten Augenblick den Wahnsinn seines Tuns erkennt, ist es schon zu spät. Das Grauen ist nicht mehr zu stoppen (Columbia Tristar, FSK ab 16 Jahren).
Ein Film, der ohne Frage sehenswert ist.
Ab September gibt es **Wolf** in den Kaufhäusern. Horror vom Feinsten präsentieren die beiden Hauptdarsteller Jack Nicholson und Michelle Pfeiffer. Zur Story: Es ist Vollmond, und auf einer einsamen Landstraße fährt Will Randall (Jack Nicholson) einen Wolf an. Als er aussteigt, um dem Tier zu helfen, wird er gebissen. Alsbald erwachen in Will ungeahnte Instinkte, der Wolf ergreift Besitz von ihm. Nur Laura (Michelle Pfeiffer) vertraut er sein Geheimnis an. Doch wird sie ihm helfen können, wenn er sich bei Vollmond in eine reißende Bestie verwandelt?





Der Film steckt voller Gegensätze, aber selten wurden Erotik und Horror so gut vereint. Das ist schon einen Filmabend wert (Columbia Tristar, FSK ab 16 Jahren).

Das Abo müßt Ihr haben!



PC Spiel mit CD-ROM

Jeden Monat:

prallbuntes Heft mit knackvoller CD
die neuesten Spiele-Tests
die stärksten Games

Für nur



im Jahr!

Hits for Kids, ...

aber nicht nur für Kids, sondern ebenso für gestandene Spielefans finden sich auch diesmal wieder im von uns gesammelten Soft-Food dieses Monats, das Ihr wie gewohnt auf der CD findet. Wir haben für Euch ausgewählt, was das Zeug hält: Neben den Spitzenreitern in der Demo-Abteilung warten natürlich auch im Oktober hochinteressante Programme aus der Shareware darauf, von Euch ausprobiert zu werden. Und außerdem gibt's News, Tests, Feedback – kurz alles, was Euch hoffentlich die Zeit bis zur nächsten Ausgabe angenehm verkürzt.

So, jetzt noch ein paar Hinweise, und dann geht's richtig los:

- Damit Ihr die PC-Spiel-CD benutzen könnt, muß Euer PC über ein CD-ROM-Laufwerk verfügen. Steckt die CD bitte nicht in das Diskettenlaufwerk!
- Die CD startet nicht automatisch. Wenn Ihr sie ins Laufwerk gelegt habt, müßt Ihr Windows starten und im Menü *Datei...* des Programm-Managers den Befehl *Ausführen...* wählen. Per Eingabe im entsprechenden Feld startet Ihr dann die Datei SETUP.EXE im Hauptverzeichnis der CD.
- Unsere CD durchläuft vor dem Mastering mehrere Viren-Scans. Absolute Sicherheit gibt es nie, aber wir tun unser Möglichstes, um Viren von der CD fernzuhalten. Einige Viren-Scanner arbeiten etwas zweifelhaft und melden gelegentlich Virenbefall, obgleich sie

System-Hinweise

Die Programme benötigen bei der Installation auf Festplatte teilweise nicht unerheblichen Speicherplatz. Stellt daher vor einer Installation von Spielen oder Demos sicher, daß Eure Festplatte noch über den entsprechenden freien Platz verfügt. Rund 15 MB sollten schon noch frei sein.

Damit man die CD der PC Spiel nutzen kann, sollte ein Rechner folgende Mindestkonfiguration besitzen:

386SX/25 MHz mit 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte. Bitte beachtet, daß einzelne Programme möglicherweise einen noch schnelleren Rechner bzw. mehr Speicher benötigen und unter Umständen bei der beschriebenen Minimalkonfiguration nicht lauffähig sind.

Flott gebastelt ist halb gelesen

Zu einer CD gehört ein schnuckeliges kleines Begleitheftchen. Da paßt viel rein, und wir haben Euch ja auch viel mitzuteilen. Damit Ihr nun nicht ganz untätig dasitzen müßt, gibt es das Einlegeheftchen für die CD-Box sozusagen als Bausatz: Zuerst müßt Ihr den Comic und diese Doppelseite aus dem Heft herauslösen. Anschließend faltet Ihr am Heftfalz, dann an der Falzlinie und abschließend noch einmal so, daß Ihr das fertige Heftchen in der Hand habt. Der Beschnittrand mit der Falzung unten wird fein säuberlich abgeschnitten, und am Schluß trennt Ihr mit einem Messer noch die Falzkanten vorn auf. Vielleicht noch zwei Heftklammern durch den Rücken – fertig ist das PC-Spiel-Einlegeheftchen, passend für handelsübliche CD-Boxen!

Falzlinie

standswertung, die wir Euch vorgeben – speichert Ihr Euren Highscore auf einer Diskette und notiert ihn zusätzlich auf dem Disketten-Aufkleber (Absender nicht vergessen!). Für die Sieger gibt's tolle Gewinne.

Demos (Windows)

QPOP

Auf einem fremden Planeten findet Ihr Euch nach einem Tiefschlaf von 50 Millionen Jahren wieder. In der Zwischenzeit hat sich auf diesem Planeten einiges getan. Es haben sich Lebensformen entwickelt, die Euch gänzlich fremd sind. Vor dieser Ausgangssituation steht Ihr und müßt versuchen, Euch Eurer Haut zu erwehren und außerdem für das Fortkommen einer ausgewählten Rasse zu sorgen. **QPOP** ist eine Strategie-Simulation ähnlich wie *Sim Life* oder *Populous*.

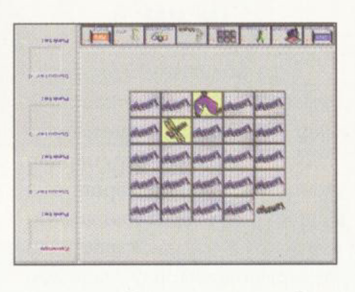
Info: Kiwi Soft







Kamango ist ein Knobelspiel, das für 1 bis 4 Spieler ausgelegt ist. Ihr könnt aber auch allein gegen den Computer antreten. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten zu sammeln und Tripel zu erhalten. Alle Spieler sind abwechselnd an der Reihe und decken drei beliebige Karten auf, die per Maustaste angeklickt wer-



den. Wenn die drei Karten das gleiche Bild aufweisen, werden sie auf dem Stapel des Spielers abgelegt, der daraufhin nochmals drei Karten umdrehen darf. Dies funktioniert so lange, wie die umgedrehten Karten zusammenpassen.

Shareware; Registrierung: 15 DM; Autor: Martin Klein; Muster von: CDV

Fuzzy's World

Minigolf ist ein recht unterhaltsamer Sport und wird im Normalfall auf einer parkähnlichen Anlage im Freien gespielt. Nun stellt sich mit **Fuzzy's World** eine sehr kurzweilige Minigolfsimulation auf

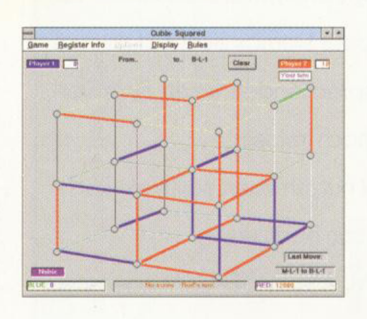


dem PC vor. Die Schauplätze wurden ins Weltall verlegt, und es gibt neckische Variationen wie Wurmlöcher, in denen der Ball verschwindet und an ganz anderer Stelle wieder auftaucht.

nur virentypische Code-Folgen in ganz normalen Dateien entdeckt haben. Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, dann holt Euch einen zweiten Viren-Checker hinzu. Die Redaktion nimmt darüber hinaus Meldungen über Virenbefall sehr ernst und reagiert sofort.

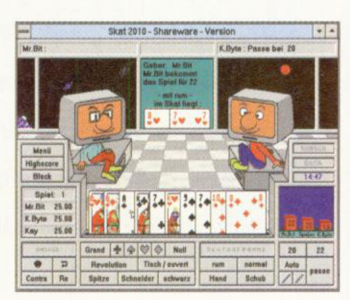
- Die meisten Spiele benötigen alles, was ein PC an Ressourcen bieten kann. Also entfernt nach Möglichkeit vor dem Start der Spiele alle nicht benötigten Treiber, TSR-Programme und andere Speicherfresser. Außerdem sollten mindestens 4 MB RAM vorhanden, im unteren Bereich sollten mindestens 570 KB RAM frei sein.
- Habt Ihr Probleme mit der Grafik (Streifen, Flimmern etc.), dann sind in der Regel spezielle Grafikroutinen schuld, die vom jeweiligen Programm benutzt werden. In diesem Fall solltet Ihr einen Uni-VESA-Treiber einsetzen (gibt es z.B. in der Shareware). Sollte der Monitor nach dem Start eines Spiels laute Pfeiftöne von sich geben, so schaltet ihn so schnell wie möglich aus, sonst droht Zerstörung der elektronischen Schaltungen.
- Falls alles nichts hilft und die entsprechende Demo oder Shareware partout nicht starten will, so liegt es mit aller Wahrscheinlichkeit an der speziellen Konfiguration Eures Rechners. In diesem Fall schreibt uns bitte und teilt uns die verwendete Rechnerkonfiguration mit, wir versuchen dann weiterzuhelfen.
- Sind Audio-Spuren enthalten, so können diese mit einem handelsüblichen Hi-Fi-CD-Player abgespielt werden. Aller-

und das Spiel wird im Nu beherrscht. Für Knobel- und Strategiefans genau das Richtige.
Shareware; Registrierung: 22 Dollar; Autoren: Scandere Software; Muster von: CDV



Skat 2010

Jetzt brechen neue Zeiten an: Ihr braucht keine Angst mehr davor zu haben, daß Eure Kumpels den lang geplanten Skatabend absagen. **Skat 2010** ist nämlich ein Spitzen-Skatprogramm unter Windows, daß Ihr allein gegen zwei echt starke Computergegner (Mr. Bit und seinen Freund K. Byte) spielen könnt. Alles, was es an Skatregeln gibt, wurde in dieses Programm eingebaut. Die Vollversion ist zwar nicht ganz billig, kann es aber mit ähnlichen Kommerzprogrammen ohne weiteres aufnehmen.
Shareware; Registrierung: 76 DM; Autoren: KreaTeam Software; Muster von: CDV



Falzlinie

Shareware; Registrierung: 49,95 DM; Autoren: Pixel Painters; Muster von: CDV

Leas Reise durch die Zeit

Dieses Spiel ist im eigentlichen Sinn ein Lernspiel und wurde



von der nordrhein-westfälischen SPD in Auftrag gegeben. Ihr begleitet das kleine Mädchen Lea auf ihrer Reise durch die Zeit. Ihrem Vater ist ein Mißgeschick passiert. Da kommt Lea der Gedanke, daß es einfach wäre, zurück in die Vergangenheit zu reisen, um die Schwierigkeiten vorher schon aus dem Weg zu räumen. Großvater erzählt von einer alten Zeitmaschine, die auf dem Boden steht. Lea ist neugierig, untersucht das Gerät genauer und landet in einem atemberaubenden Abenteuer.
Shareware; Registrierung: keine Angaben; Autoren: H. Eissler/ NRW-SPD; Muster von: CDV

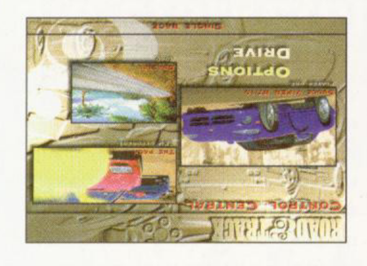
Mr M

Ihr könnt **Mr M** alias Mopsy II auf seiner Jagd nach Dr. Böse beglei-



The Need for Speed

Die neueste Rennsimulation von Electronic Arts sorgte bereits auf dem 3DO für Furore. In **The Need**



for Speed setzt Ihr Euch ans Steuer von Karossen, die sich die meisten von uns in der Wirklichkeit wohl nie leisten können (weil zu teuer). Mit von der Partie sind beispielsweise ein Toyota Supra, der Lamborghini Diabolo und der Dodge Viper RT/10. Am besten reinsetzen, Bleifuß und losheizen.
Info: Electronic Arts



PC Spiel, VOBIS und 21st Century Entertainment präsentieren den **Supercup '95**. Gesucht wird in diesem Jahr der deutsche Flipper-Champion. Ihr spielt mit dem Demo von **Pinball Illusions**, der Flipper-Simulation aus dem Hause 21st Century Entertainment gegen alle Freaks, die von sich behaupten, die größten zu sein. Die Demo läuft fünf Minuten, und Ziel ist es, den Highscore zu ergattern.



Wenn Ihr mindestens 300 Millionen Punkte erreicht habt – das ist die Ein-



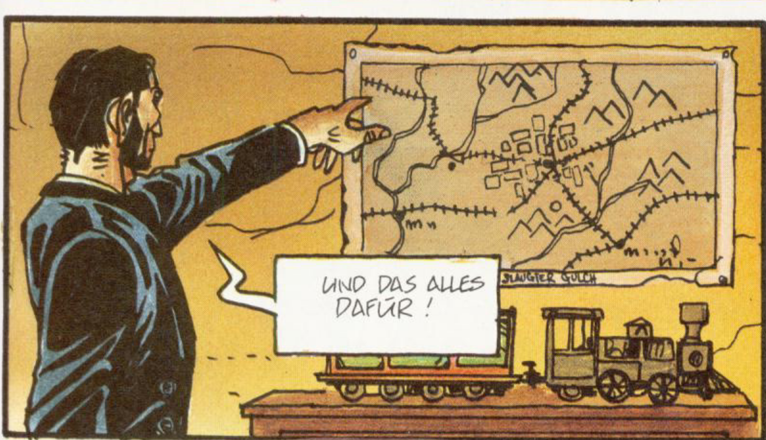
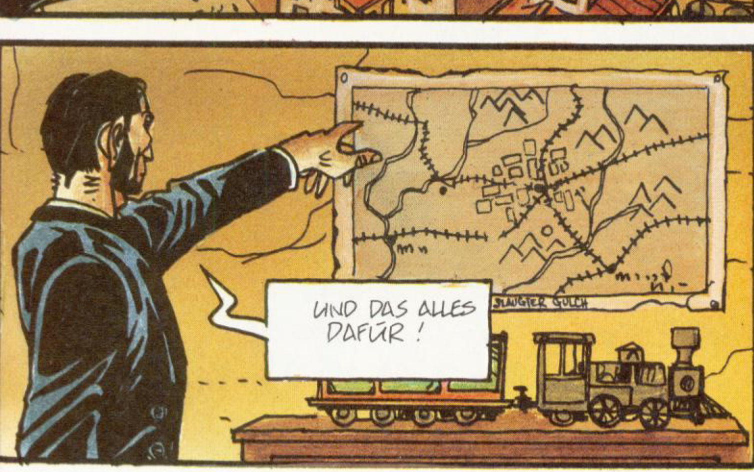














Alone in the Dark 3 – Teil 8

Autoren: Alagbe/Gallie

© Editions Vents d'Ouest/Infogrames

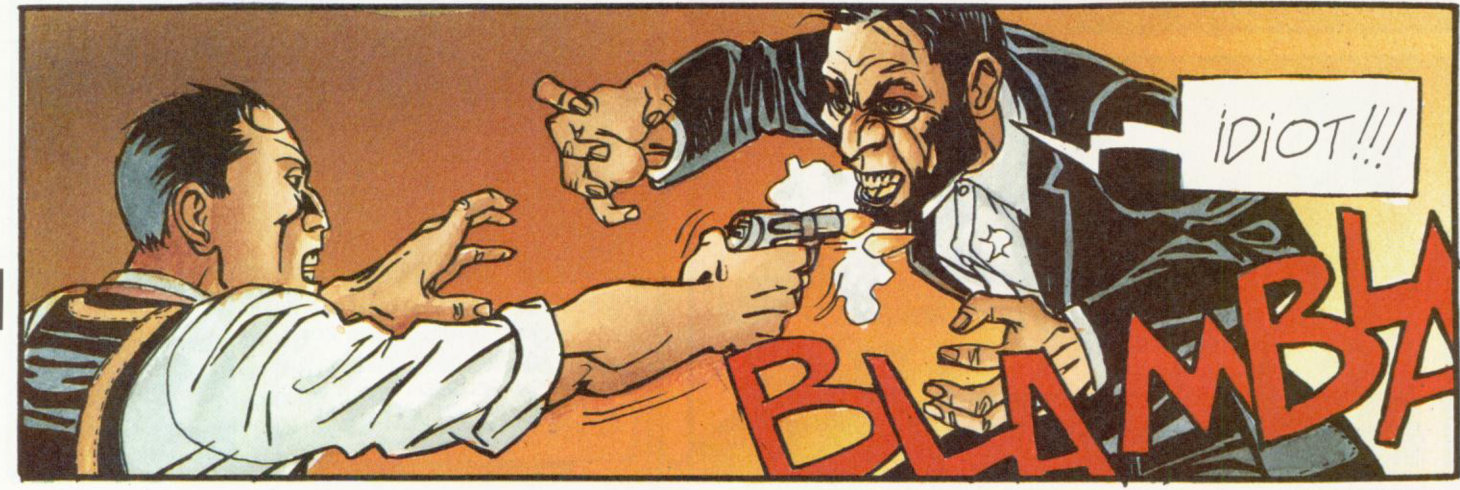












32

Alone in the Dark 3 – Teil 8

Autoren: Alagbe/Gallie

© Editions Vents d'Ouest/Infogrames















Alone in the Dark 3 – Teil 8

Autoren: Alagbe/Gallie

© Editions Vents d'Ouest/Infogrames





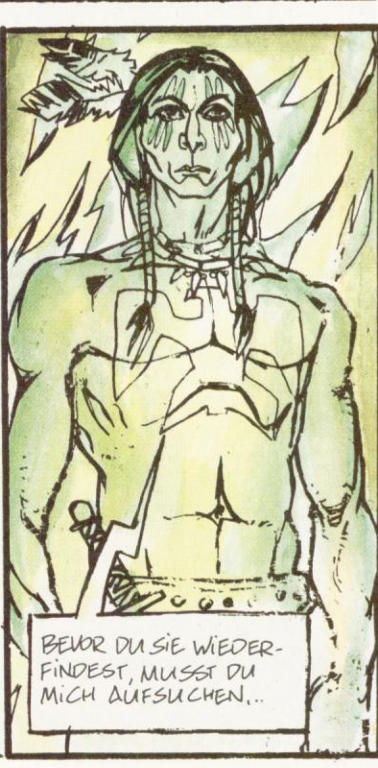












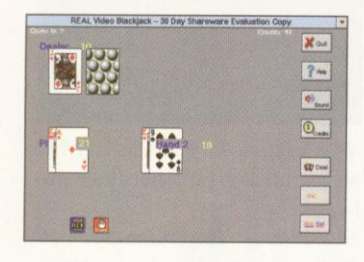
Alone in the Dark 3 – Teil 8

Autoren: Alagbe/Gallie

© Editions Vents d'Ouest/Infogrames

Fortsetzung folgt

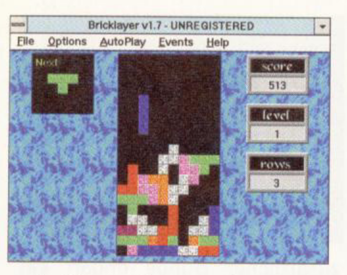
Welt gespielt. **Real Black Jack** ist eine hervorragende Shareware-Umsetzung für Windows und



überzeugt durch seine Realitätsnähe.
Shareware; Registrierung: 20 Dollar; Autoren: Ultimate Software; Muster von: CDV

Bricklayer

Ideal fürs Büro ist **Bricklayer**, ein hübsch gemachter Klon des weltbekannten **Tetris**. Seit Erscheinen dieses Spiels sind wohl Tausende von Neuschöpfungen



und Abwandlungen herausgekommen, aber bestimmt ist noch ein wenig Zeit, auch diesen Vertreter einmal ausprobieren.
Shareware; Registrierung: 10 Dollar; Autoren: Vanilla-Extract Software; Muster von: CDV

Cubix

Cubix ist ein dreidimensionales Strategiespiel. Ihr habt die Aufgabe – gegen den Computer oder zu zweit –, innerhalb eines Würfels Ketten zu bilden und Eurem Gegner Fallen zu stellen. Die Regeln sind relativ unkompliziert,

dings solltet Ihr niemals den Track 1 (Daten) abspielen! Im schlimmsten Fall kann das zu Beschädigungen von Lautsprechern und Verstärkern führen.

Wanted!

Wenn Ihr immer schon einmal Eure ureigensten Produkte auf einer CD veröffentlicht sehen wolltet, dann tut Euch keinen Zwang an. Schickt uns Eure selbstproduzierten Demos, Soundtracks, Mutters Slapstickeinlage, die Ihr auf Video gebannt habt (vorzugsweise in digitalisierter Form), oder worauf Ihr sonst noch stolz seid. Wir kennen keine Hemmungen und bannen Euer Werk auf die silberne Scheibe.



Ascendancy



Ein Strategiespiel vom Feinsten wird demnächst auf dem PC Einzug halten: **Ascendancy**. Eure Aufgabe: Ihr müßt Planeten erobern, diese bevölkern und bewirtschaften sowie außerdem den Raumschiffbau und die Forschung nicht vernachlässigen. Rund 21 Rassen, angefangen von Amöben über Nager bis hin

Falzlinie

liegt das Äquivalent zu Rußland: das arayanische Reich, dessen



König gestorben ist. Unter tragischen Umständen wurde sein Sohn Otto tot aufgefunden, und nun streiten die vier Töchter um die Herrschaft.
Info: Mindscape

Command& Conquer

Dieses Strategiespiel wird sicherlich für langanhaltenden Spielspaß sorgen: Als Wissenschaftler Ende des 20. Jahrhunderts das

Mineral Tiberium entdecken, ist beinahe das Schicksal der



Menschheit besiegelt, denn es entbrennt ein unerbittlicher Kampf um die Vorherrschaft. Der Krieg wird zwischen einer terroristischen Vereinigung, der Bruderschaft von NOD, und den letzten Armeen der freien Länder, GDI, geführt. Die Schlacht ist in die entscheidende Phase getreten, und Ihr steigt in diesem Moment ins Spiel ein.
Info: Virgin

ten. Mopsy ist ein kleines, grünhaariges Etwas, das absolut lieb aussieht und auch tatsächlich lieb ist. Der Bösewicht hat Mopsys Shuttle geklaut, was diesem natürlich gar nicht in den Kram paßt. Er will es wiederhaben – koste es was es wolle. Das hübsch gemachte Jump'n'Run sorgt für langanhaltenden Spielspaß fast zum Nulltarif.
Shareware; Registrierung: 49 DM; Autoren: K.U.S. Software; Muster von: CDV

Pictris

Pictris ist – niemand wundert sich – ein weiterer Tetris-Klon. Das Programm überzeugt durch hervorragende Grafik in 256 Farben. Dazu werden Raytracing-Hintergründe, digitalisierte Landschaften sowie Fraktale geboten. Außerdem gibt es einen normalen sowie einen optional erweiter-

baren Tetris-Steinsatz, der Steine im 3D-Look präsentiert.
Shareware; Registrierung: 20 DM; Autor: K. Lemke; Muster von: CDV



Teen Agent

Ein junger Mann kommt als Rekrut in das Ausbildungslager für Geheimagenten. Dort erlebt er allerhand Abenteuer. **Teen Agent** ist ein Point-und-Click-Adventure der Extraklasse, dessen Qualitäten beinahe an die von kommerziellen Produkten heranreichen. Spezielle Soundeffekte sind

zu völlig unbekannten Arten, stehen zur Verfügung. Mit diesem Spiel wächst dem Platzhirsch im Genre, *Masters of Orion*, ein ernstzunehmender Konkurrent heran.
Info: Softgold

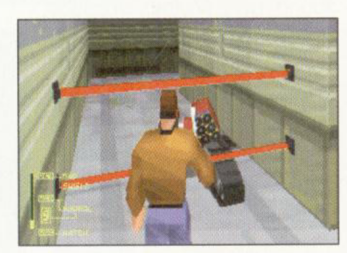
Wetlands

Ihr begleitet John Cole, den abgebrühtesten Kopfgeldjäger des Universums, auf seiner Jagd nach einem entflohenen Verbrecher, der die Macht hat, ganze Planeten zu zerstören. Dabei deckt Ihr Intrigen auf und entwischt mehr als einmal den tödlichen Fallen, die sich Euch in den Weg stellen. Euer Ziel ist kurz und knapp beschrieben: Rettet das Universum und Euer Leben! Das Action-Adventure **Wetlands** verspricht auf jeden Fall spannende Unterhaltung.
Info: Softgold

Fade to Black

Das Action-Adventure **Fade to Black** knüpft fast nahtlos an den Vorgänger *Flashback* an. Im Jahr 2190 hat eine fiese Rasse die Kontrolle über das Sonnensy-









zusätzlicher Bonus erklärt ein Afrikaner Regeln, Spielweise und Geschichte des Spiels.
Shareware; Registrierung: 16,95 Dollar; Autoren: ImagiSoft Inc.; Muster von: CDV

Wings of Thunder

Im Jahr 2028 ist das absolute Chaos ausgebrochen. Ihr müßt mit Eurem Fluggerät ausziehen und die Erde vor dem Untergang retten. Dazu stehen Euch reichlich Waffen und sonstige Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Das Spiel läuft wahlweise in VGA- oder SVGA-Auflösung, aber letztere ist wirklich nur bei sehr schnellen Rechnern zu empfehlen.
Shareware; Registrierung: 10 Dollar; Autor: Mike Layer, Version 1.0, Muster von: CDV



Real Black Jack

Zocker aufgepaßt! Black Jack ist das Kartenspiel überhaupt und wird in sämtlichen Kasinos der

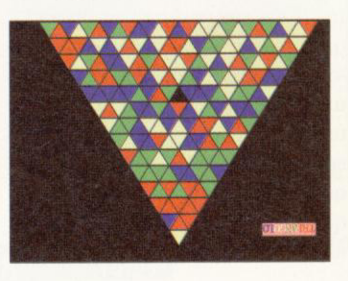
Falzlinie



ebenso zu hören wie digitalisierte Soundtracks. Das Anschauen lohnt sich.
Shareware; Registrierung: 29,99 Dollar; Autoren: Metropolis'95; Muster von: CDV

Triangolo

Triangolo ist ein Legespiel, das Eure Geduld und Kombinationsgabe fordert und gleichzeitig hilft, die Konzentrationsfähigkeit zu steigern. Ziel des Spiels ist es, die farbigen Spielsteine (blau, rot, gelb, grün) so zu ordnen, daß vier gleichfarbige, dreieckige Flächen entstehen. Die unverrückbaren Ecken werden zu Beginn zufällig gesetzt und legen die Position der Farbflächen fest.
Shareware; Registrierung: 6 DM; Autor: Roland Stark; Muster von: CDV



Wari

Wari ist die afrikanische Variante des europäischen Schachspiels und auch unter den Namen Mancala oder Ourri bekannt. Das über 4000 Jahre alte Spiel ist sowohl in einer DOS- als auch in einer Windows-Variante erhältlich. Als

stem übernommen. Sie werden "Morphs" genannt, weil sie ihre Körper den jeweiligen Gegebenheiten anpassen können. Conrad B. Hart, die Hauptfigur aus Flashback, kehrt im Hyperschlaf zur Erde zurück. Dort wird er gleich von den Aliens gefangengenommen. Aus dieser miesen Lage müßt Ihr ihn und die Erde befreien.
Info: Electronic Arts

Archibald Applebrooks Abenteuer

Archibald arbeitet als kleiner Angestellter in einer Bücherei in einem schottischen Städtchen namens Llwellhynn. Er träumte immer schon davon, ein ganz Großer zu sein und es seinem Chef einmal so richtig zu beweisen. Eines Tages findet er ein geheimnisvolles Reisetagebuch einer Expedition, die 1907 nach Island reiste. Er versucht, mehr darüber herauszufinden, und landet urplötzlich in einem Abenteuer,



das ihn komplett aus seinem bisherigen einfachen Leben herausreißt.
Info: Software 2000

Air Power

Air Power ist ein Flugsimulator, der in einer etwas anderen Zeit und einer anderen Welt und mit einer sehr eigenen Storyline spielt: Irgendwann zwischen den beiden Weltkriegen des 20. Jahrhunderts in einer Parallelwelt



SPECIAL

Ab 01.09.95 im Handel:

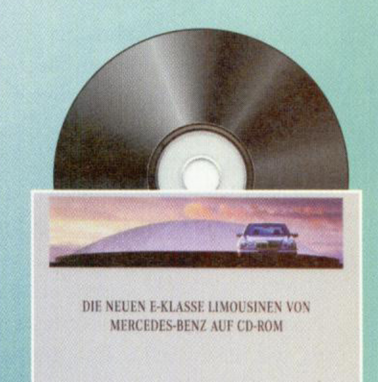


NEU!

Ausgabe 1/95

Heiße Reifen am PC!

z.B. NASCAR Racing, IndyCar, Formula One Grand Prix, u.v.m.



Als Bonus:

Mercedes-Promotion-CD

Und das alles für nur

14,80



TRONIC-Verlag
Postfach1870 • 37258 Eschwege
Tel.: 0 56 51/97 96 18
Fax: 0 56 51/97 96 44



Fire and forget: Eine Rakete geht ihren Weg



Schick: Der Apache-Kampfhubschrauber in voller Pracht

Indianergeheul

Sinnloses Rumballern ist out: Wo Comanche noch die Missionen aus dem Reich der Fabel herbeizauberte, sind beim echten Apache-Simulator selbst die Krisenherde garantiert authentisch.

Apache vs. Comanche

Apache und Comanche fliegen denselben Hubschrauber: Novalogic ließ dank groß gezoomter Pixel ("Voxel") bereits auf 386ern die Post abgehen. Das Waffenarsenal war ein bisserl größer, der Plot teilweise haarsträubend, und die Gegner waren zahlreich – deshalb die Namensänderung. Apache hingegen ist authentisch bis in die Haarspitzen, technisch ausgereifter, aber dafür eine Handkantenbreite actionärmer. Doch die Technik kann warten, bis endlich Comanche II auf dem Tisch liegt. Codename: Winnetou?

Michael

Drei Krisenherde für ein Hallelujah: Digital Integrations neueste Simulation gibt dem Apache-Kampfhubschrauber richtig Zunder. Entweder man fliegt eine Campaign in Zypern, um das sich Griechen und Türken nun schon seit 20 Jahren streiten. Oder wie wäre es mit dem Jemen, wo Rebellen und Terroristen sich ein fröhliches Stelldichein geben? Oder aber man entscheidet sich für die Grenze zwischen Süd- und Nordvietnam, die so undurchdringlich ist, wie die zwischen Ost- und Westdeutschland nie war.

Richtig: Die Szenarien klingen wie Hiobsbotschaften aus der Tagesschau. Aber damit die Sache letztendlich doch glimpflich abgeht, muß der Spieler für den Frieden fighten.

Den Hubschrauber muß man aber erst mal fliegen können. Die künstlichen Horizonte, das Radar mit seinen kryptischen Symbolen, die verschiedenen Zielerfassungsprojektionen in dem "Head-up-Display" – all das will verstanden sein. Ein paar Übungsstunden auf der Flugbasis können wahre Wunder wirken. Kennt man die Bedienung erst in- und auswendig, ist der "Arcade-Mode" wärmstens zu empfehlen: Hier darf nach Herzenslust geballert werden, ohne daß der Rotor auch nur einen Kratzer abbekommt. Unverwundbarkeit ist schon eine schöne Sache. In der heißen Einsatzphase sieht das aber ganz anders aus. Einem letzten Briefing in feinster amerikanischer Sprachausgabe folgt eine wunderschöne Animation des Abflugs von der Basis. Und dann geht's los: Der Copilot (wahlweise ein zweiter Spieler) gibt ständig Auskunft über die Ziele und einfallende Raketen, den Rest muß der Pilot erledigen. Gegen Raketen hilft der Abwurf von "Chaffs" und "Flares", kleinen Metallstreifen bzw. Hitzekörpern, die feindliche Raketen verwirren.

Letzte Vorbereitung: Die Apaches warten auf ihren Einsatz

Die Bordwaffen lassen sich bei Bodenzielen weitaus weniger zum Narren halten: Der Apache verfügt zunächst einmal über eine Bordkanone für den Nahkampf, die gegen Luft- und Bodenziele gleichermaßen wenig ausrichtet. Größere Löcher machen schon die Stinger-Raketen, aber die sollten dem Luftkampf gegen fiese russische Kampfhubschrauber vorbehalten bleiben. Als Krönung des Arsenals wären da noch die Hellfire-Raketen, die eine Zielsuchkamera haben und ein einmal angewähltes Ziel nie mehr aus den Augen verlieren. Und der Abschuß der Raketen und der sonstigen Munition ist denkbar simpel: Die Waffen werden per Enter-Taste durchgewählt, geschossen wird dann einfach mit der Leertaste.

Apropos Leere: Hier fangen die kleinen Mankos des Spiels an. Denn zwar ist SVGA angesagt, doch auf dem hochauflösenden Bildschirm tut sich grafisch reichlich wenig. Seltsam ausgestorben und bergarm präsentieren sich Landschaft wie Luft. Und ist man endlich am Missionsziel, z.B. einem Flughafen, angelangt, wirkt das ganze so öde wie ein Provinznest. Wenigstens der Sound hält da mit eifrigem Rotorenrauschen und knalligen Explosionsgeräuschen stimmungsmäßig dagegen. Flugi-Fans wird's freuen, daß sie endlich mal den originalen Kampfhubschrauber fliegen können. Und die Missionen sind herausfordernd und spannungsgeladen. ❑

msu



Apache Longbow

Wertung:

Grafik:

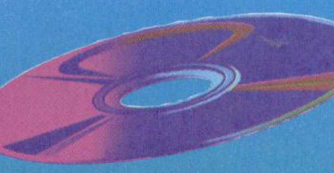
Sound:

Hersteller: Digital Integrations,
Preis: ca. 100 DM

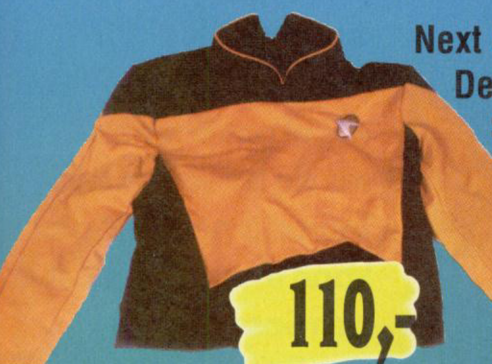
Auf sie mit Gebrüll: Beste HighTech für die miesesten Gegenden der Welt.

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

TRONIC's Bazar



shopping on cd-rom



Next Generation Deluxe Uniform

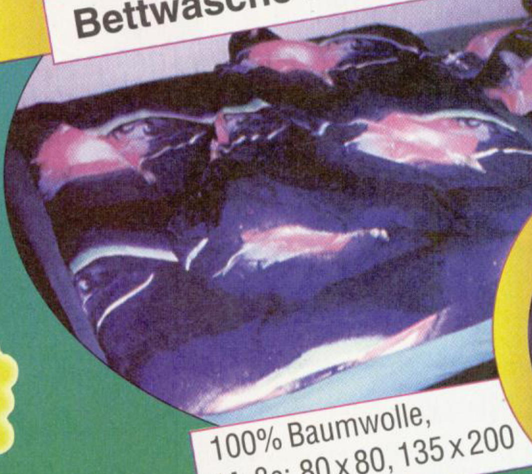
Shirt inkl. Communicator (Größen: S, M, L, auch

110,-

Der Mega-Hit

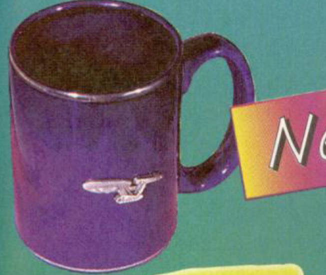
Bettwäsche Motiv Generation

110,-





100% Baumwolle,
Maße: 80 x 80, 135 x 200



Neu



34,95

Becher mit Abzeichen Enterprise

24,90

Beam-Becher Crew

Video Voyager "Caretaker"

44,95



20,-

Customizable
Card Game Startset



30,-

Star Trek Communicator

39,-

als Metal-Pin aus dem neuen Kino-Film "Generations".

als Metal-Pin.Gehört zum unbedingten Outfit jedes Star-Trek-Fans.

Communicator mit Sound



38,-

Wieder da

Schlüsselanhänger

mit je 8 Sounds aus der Serie "Star Trek – The Next Generation" (rechts) oder "Star Trek Original" (links). Jede Taste verbirgt einen neuen Klang. Den Schlüsselanhänger gibt es in zwei Ausführungen mit Sounds aus der Originalserie oder aus der Serie "Next Generations"; Communicator als Schlüsselanhänger(Mitte) – beim Öffnen des Communicators ertönt der Originalton.

Lieferung inkl. Batterien



24,95





49,95

Bajora-Phaser L+S

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/97 96 18



Vorsichtig wird die Lage sondiert

Flugreisende machen sich kaum Gedanken über diejenigen, die dafür sorgen, daß die Silbervögel ankommen, wo sie hinsollen. Mit Trimarks neuem Spiel kann man sich selbst in den Sessel eines Fluglotsen setzen.

Panik im Tower

Die Firma Trimark geht mit dem Spiel **Air Havoc Controller** das Thema Fliegen einmal von der anderen Seite an. Hauptpersonen sind diesmal die Fluglosen. Richtig, die Leute vom Tower.

Das Spiel, das unter Windows installiert und gestartet wird, bietet im oberen Teil des Bildschirms eine Flughafenansicht vom Tower aus. Hinter den Terminals für die ankommenden und abfliegenden Flugzeuge erstreckt sich eine Start- und Landebahn, und unterhalb dieser beeindruckenden Aussicht blickt man direkt auf das Arbeitswerkzeug der Fluglotsen, auf die Kommunikationseinrichtungen und das Radar. Noch vorher durfte man über Menü den Schwierigkeitsgrad auswählen. Von "Einsteiger" bis "Terror im Tower" reichen die Grundszenarien, mit immer neuen Aufgaben. Je nach Schwierigkeitsgrad werden eine entsprechende Anzahl von Flugzeugen vom Tower verwaltet (maximal 60!), wobei ab dem Punkt "Panik!!!" der Spaß langsam zum Ernst wird.

Jetzt geht es los: Abfliegende Flugzeuge erwarten Startfreigaben, ankommende eine Landeanweisung. Und dann gibt es noch kreuzende Flieger, die an die nächsten Kontrollen übergeben werden müssen. Simuliert wird der Flugplatz von Phoenix (Arizona), mit drei Flughäfen und mehreren Kontrollstellen. Im Radar sieht man die Flugzeuge als Abbilder. Jedem einzelnen können Werte wie Schub (Geschwindigkeit) und Höhe, aber auch Anweisungen wie Kurs, Direktflug oder Übergabe an die nächste Kontrollstation übermittelt werden.

Hektisch wird die Sache, wenn sich die Flugzeuge im eigenen 30-Meilen-Flugraum allmählich stauen. Als Lotse müßt Ihr versuchen, die Flugzeuge systematisch zu ordnen und die landenden "wie auf einer Perlenschnur" aufzureihen, damit es nicht zu Konflikten kommt. Ein Kurs mit entsprechender Flughöhe und Geschwindigkeit ist festzulegen, damit alle auf möglichst direktem Weg dorthin fliegen, wo sie hinsollen.

Die Arbeit des Fluglotsen ist sogar in diesem Spiel anstrengend, kann aber eine Menge Spaß machen. In hübschen Grafiksequenzen sieht man startende und landende Flugzeuge – und auch die Katastrophen, die man als Spieler nicht verhindern konnte. Da gibt es Zusammenstöße, oder zu tief eingewiesene Maschinen rasen gegen Bergkuppen – grafisch äußerst opulent dargestellt. Trotzdem geht es natürlich darum, genau diese Unfälle zu vermeiden. Sämtliche vom Lotsen erteilten Anweisungen sowie die Bestätigungen und sonstigen Meldungen der Piloten werden im Kommunikationsfenster angezeigt (in Deutsch) und außerdem (im fliegerüblichen Englisch) über die Soundkarte ausgegeben. Schade: Die Stimme hört sich immer gleich an, und im dicksten Trubel fällt es schwer, zwischen den eigenen Anweisungen und den Bestätigungen der Gegenseite zu unterscheiden.

Auch sonst ist das Spiel eher einfach geraten, denn außer dem einen Flugplatz gibt es keine zusätzlichen Herausforderungen, die Anzeige der Instrumente ist ziemlich klein, und sogar die Animationen kennt man bald in- und auswendig. Alles ist auf Spielbarkeit ausgelegt – während die Spiele *Tracon* und *Rapcon* seinerzeit mit verschiedenen Flughäfen, Wetterbedingungen und wechselnder Zuverlässigkeit der Piloten mehr Wert auf Realitätsnähe legten. ❑

jb


Hier schicken wir ein paar Flugzeuge auf die Startbahn, ...


... während wir vergessen, daß andere Flieger gerade landen wollen

Ein Lob den Lotsen

Mir war eigentlich schon immer klar, daß es im Flugverkehr alles andere als einfach zugeht, aber was unsere Fluglotsen Tag für Tag leisten müssen, erscheint mir nach dem Test des neuen Trimark-Spiels einmal mehr als bewundernswert. Air Havoc Controller ist zwar nur eine Simulation, aber selbst bei 10 Pixel-Flugzeugen im simulierten Luftraum, angezeigt auf dem Radar, standen mir schon die Haare zu Berge – und das real. In Wirklichkeit möchte ich diese Verantwortung lieber nicht tragen.

Jürgen



Hersteller: Trimark,
Preis: ca. 90 DM

Diese kurzweilige Simulation ist auf Spielbarkeit ausgelegt – die Realitätsnähe kommt ein bißchen zu kurz

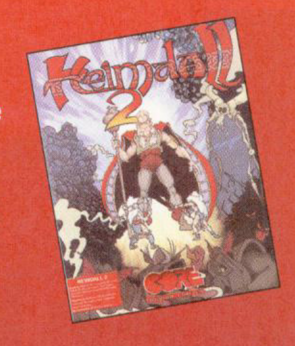
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

TRONIC's Bazar
shopping on cd-rom



Zool 2
Die Rückkehr des Ninja. Erneut muß Ninja-Ameise Zool mit ihrem intergalaktischen Hund Zoon die neunte Dimension verteidigen. Ein aufregendes Jump'n'Run-Spiel.
PC 3,5

19,95



Heimdall 2
Übernimm die Rolle von Heimdall und opfere Deine Göttlichkeit, wenn Du zu den sechs weiteren Läondern hinabsteigst um Loki, den Hakratischen Krieger zu stoppen.
PC 3,5

24,95

Hand of Fate
Teil 2 von Legend of Kyrandia
Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück: Ein Fluch lastet auf dem Land. Du bist der junge Mystiker, der die Macht des Zaubers zu brechen versucht.
CD-ROM

39,95

HIGHLIGHT DES MONATS

Club Dead
Club Dead ist ein außergewöhnliches Adventure. Die Macher,, MTV und Viacom, warten hier mit frischen Ideen auf. Sam Forst, der sich im Luxushotel Alexandria seine Brötchen verdienen muß, muß innerhalb 24 Stunden Reilly finden, um eine Mordserie zu beenden. Aber wer ist Reilly? Ultracole Grafiken und Videosequenzen sind mindestens genauso abgedreht wie die Musikvideos. Mit guten Englischkenntnissen ein Video-Adventure der Sonderklasse!!
CD-ROM

nur **99,-**



Lands of Lore
Der Stein der Wahrheit muß gefunden werden, bevor der Rat den bösen Machenschaften von Scotia, der scheußlichen Hexe, ein Ende setzen kann ...Ein Fantasy-Rollenspiel wie kein anderes
CD-ROM

39,95



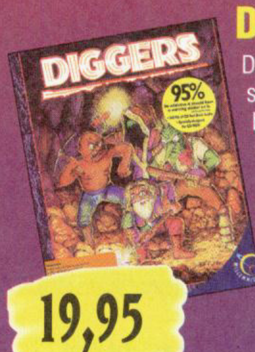
Dune II
...the best strategy game ever!
PC 3,5

29,95



Mega Race
findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killer-speedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke
CD-ROM

34,95



Diggers
Diggers – keiner baggert so wie sie. Als Minen-besitzer könnte man ein ruhiges Leben führen, wenn da nicht immer wieder andere "komische" Sachen passieren würden.
CD-ROM

19,95



Star Trek 25th Anniversary
Wiedersehen mit Captain Kirk, Spock, Pille & Co. Ein "Muß" für alle Enterprise-Fans: Das Bestseller-Game!
CD-ROM

34,95

ASM specials
zu je **14,80**

oder alle vier zusammen für nur **40,-**



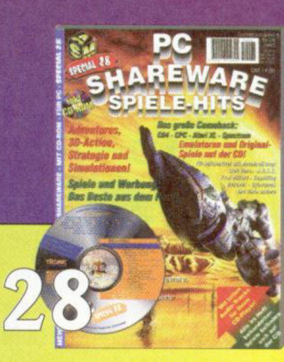
25 Raum-illusionen, Stereogramme zum selbst gestalten



26 Noch mehr Raum-Illusionen



27 "Das Blue Byte Spiele Phänomen



28 Shareware-Spiele, Sinclair Spectrum und Atari 800 mit Emulatoren

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden.
Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/97 96 18



Der auserwählte Held der Schlacht ...

Ritter Raffkes rüde Raubzüge

SPIELFELD

Wenn zwei sich streiten, kriegt der Dritte das letzte Stück Fleisch – oder so. Gerade im Mittelalter war es ja üblich, kleine Zwistigkeiten mit Morgenstern und Breitschwert auszudiskutieren. In CRUSADE dürft Ihr Euch nun als Ritter in Kampf und Strategie bewähren.

Crusade unterscheidet sich auf den ersten Blick kaum von anderen Strategiespielen – zumindest, was das Spielprinzip angeht. Doch schon nach dem zweiten Blick bemerkt man Unterschiede: Der Spielaufbau des neuen Greenwood-Spiels wurde im Vergleich mit vielen anderen Strategie-Kloppern wesentlich vereinfacht, was sich in erster Linie darin äußert, daß der oder die Spieler die Spielzüge mehr "aus dem Bauch heraus" starten, als über langwierige Auswahl- und Optionsprozeduren gehen zu müssen. Das Thema allerdings ist das alte: erobern und erobert werden! Der Hauptaugenmerk sollte darauf liegen, die eigenen Ländereien gut gegen Angriffe von außen abzuschirmen, flexible und effektive Streitmachten zu rekrutieren und zu positionieren. Außerdem muß auch auf die nähere Umgebung geachtet werden: So sind z.B. Steuern und Abgaben wichtig, um finanzielle Engpässe zu vermeiden. Durch Angriff und Verteidigung werden die eigenen Machtbereiche festgelegt; besitzt man nicht genug Machtpotential, ist es mit dem Spiel selbst vorbei.

Was sich wieder einmal fürchterlich martialisch anhört, entpuppt sich schnell als brettspielähnliches Strategievergnügen. Die "Battlefields" bestehen aus sechseckigen Feldern, auf denen die Spielzüge stattfinden. Begonnen wird bei Crusade mit einem Film, der einen ersten Eindruck davon gibt, was kommt: Aufträge des Königs zur Befriedung des Landes. Als Gegner dürft Ihr Euch entweder den Computer aussuchen, dessen Spielstärke analog zu Eurer eigenen eingestellt werden kann und der außerdem bis zu drei unterschiedliche Gegner generiert. Ihr könnt aber auch gegen Freunde spielen, und zwar direkt vor einem einzigen PC oder per Null-Modem-Kabel, Modem und im Netz.

Das Spielfeld selbst besteht aus bis zu 100 x 100 der sechseckigen Felder, die Anzahl darf im Menü gewählt werden. Es gibt bis zu 14 verschiedene Truppen- und Geländeeinheiten sowie sieben verschie-

... soll Haus und Hof vorm Niederbrennen schützen



Man nehme eine Streitmacht und mache Streit



Ritter haben's nicht leicht

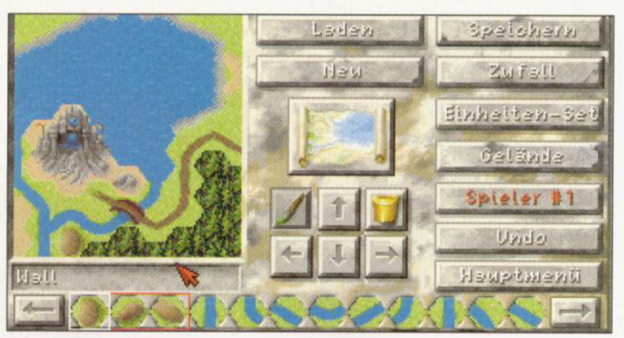
Crusade scheint das Ergebnis langer Überlegungen darüber zu sein, wie man Strategiespiele ansprechender gestalten kann. Und das Ergebnis kann sich sehen lassen; allein schon die Editoren haben es mir angetan. So kämpfte der "jb-Clan" kurzerhand gegen den "kate-Stamm" und zeigte dessen Leuten, wo es langgeht. So viele Variationsmöglichkeiten verdienen ein Extralob.

Die Grafik – mit Ausnahme der Animationen – bleibt im Rahmen des Üblichen, SVGA wird also nicht unterstützt. Und die Musik? Na ja, man hört sich das ein-, zweimal an, dann stellt man während des Spiels die Musik leiser und begnügt sich mit den Soundeffekten. Alles in allem ist Crusade trotzdem allemal eine prima Wahl für Hobbystrategen.

Jürgen

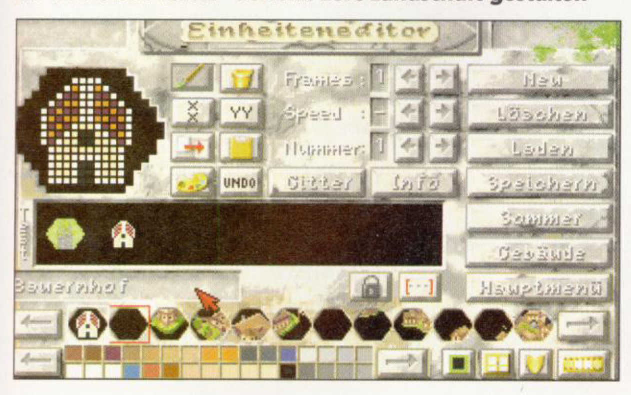
dene Gebäude von der Burg über das Magierschloß bis hin zu Dorfhäusern verschiedener Bauart.

Was das Spiel am meisten von anderen unterscheidet, sind die Level-Editoren. Bei Crusade kann nicht nur die Landschaft neu generiert werden, man darf auch, was die Gestaltung der gesamten Spielelemente angeht, seiner Kreativität freien Lauf lassen. Egal, ob es Brücken, Flüsse, Wege und Straßen, Gebäude oder



Hier baut sich Ritter Jürgen gerade seine Superburg zusammen

Im "Einheiten-Editor" dürft Ihr Eure Landschaft gestalten



Landschaften sind, dank der Editoren können die einzelnen Elemente geladen und komplett überarbeitet werden, inklusive der Farbpalette. Kreuzzüge auf dem Mond sind also mit ein bißchen Fingerfertigkeit kein Problem.

Weitere Features sind frei anwählbare Tages- und Jahreszeiten, der Einsatz von Versorgungswegen und -transporten, die CD-Sprachausgabe sowie unabhängige Charaktere, die nicht direkt vom Spiel beeinflußt werden und selbständig agieren.

Crusade eignet sich geradezu phantastisch für einen Einstieg in die Strategiewelt. Wer vorsichtig beginnen will, kann sich einfache Szenarios auswählen, Liebhaber ausgefuchster Strategien kommen ihrerseits mit aufwendigeren Szenarien auf ihre Kosten. ❑

jb

Crusade

Wertung: ★★

Grafik: ★ **Sound:** ★

Hersteller: Greenwood,
Preis: ca. 90 DM

Stark. Ein klasse Strategiespiel mit hervorragenden Editoren, das jede Menge Dauerspaß bringt

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Installationshinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden.Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:

- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (*Datei/Ausführen...*) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme "Video für Windows" und "Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen "Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- **486er Prozessor;**
- **4 MB RAM;**
- **SVGA-Grafikkarte;**
- **Maus;**
- **mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;**
- **Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;**
- **MS-DOS ab Version 5.0;**
- **Windows ab Version 3.1;**

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus,
CD-ROM-Laufwerk,
DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

Sollte die CD wider Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter.

Tronic-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.

Bikes zum Abgewöhnen

Mit der Axt behauene Polygone sind nicht gerade "state of the art" in puncto Grafik

Jede Wette, bei diesem Spiel entstanden zuerst die Zwischenanimationen, und erst dann kam das Gameplay an die Reihe. Und für den zweiten Teil blieb offensichtlich zu wenig Zeit.

SPIELFELD

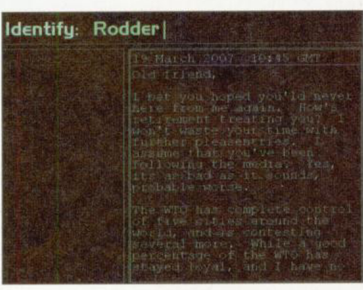
Mit **Cyberbikes** hat sich Gametek mit Sicherheit kein Bein ausgerissen. Weder Grafik, noch Sound oder Gameplay reizen zu mehr als einer Stunde Spielzeit. Schon die Hintergrundstory ist dermaßen banal, daß man sie dem Schreiber um die Ohren hauen möchte: Die World Treaty Organization (WTO) hat die meisten Großstädte der Erde unter ihre Fittiche gebracht. Dabei sind ihnen wertvolle Dokumente, Erfindungen und Geheimnisse in die Finger geraten. Der Spieler soll diese Dinge nun wiederbeschaffen.

Nach einer nicht zu knappen Ladezeit steigt der Spieler in eines von zehn Szenarien ein. Diese sind technisch und optisch auf dem letzten Stand der C-64-Programmierung. Man brettert mit einem Hi-Tech-Bike durch die Gegend und wartet auf Gegner: ultraschnelle und wendige Cyberbikes, die wie der Blitz auftauchen und, bevor man den Finger über der Feuertaste schweben hat, auch schon wieder verschwunden sind. Von genauem Zielen wollen wir lieber gar nicht reden.

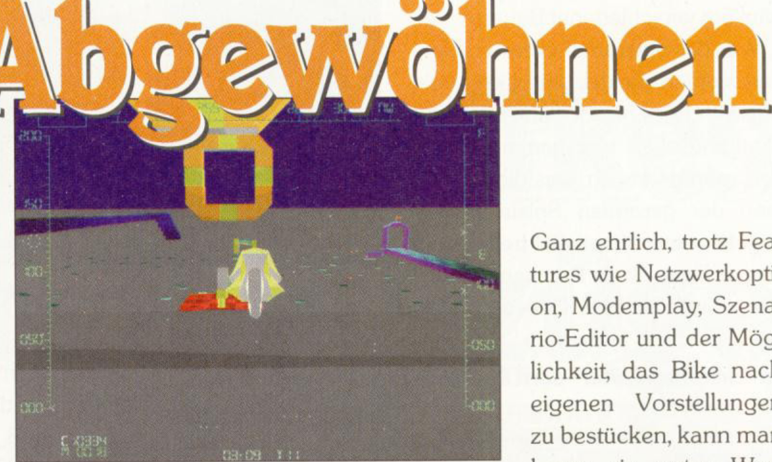


Nur Nostalgiker, die den Zeiten des C-64 immer noch nachtrauern, werden überhaupt ein positives Wort für Cyberbikes übrighaben. Es ist mit Abstand das schlechteste Renn-Actiongame seit der Einführung von 386er-PCs. Die Grafik besteht aus mit der Axt bearbeiteten Polygonen, und das Gameplay ist so abwechslungsreich wie ein Kornfeld bei Windstille. Bei der Musik rollen sich einem die Fußnägel auf, und die Soundeffekte stammen wohl aus der frühen Kreidezeit. Nein danke, Gametek!

Marcus



Die Hintergrundstory ist zum Auslaufen öde



In höchster Auflösung kommt die Grafik zwar besser weg, aber die Geschwindigkeit sinkt auf Unspielbarkeitsniveau

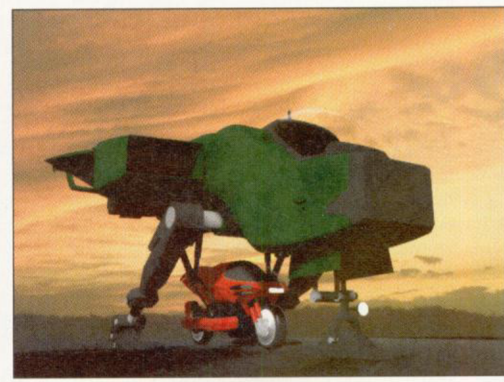
Das einzige Vergnügen im Game sind die Sprungschanzen und Rampen, mit deren Hilfe man riesige Sätze machen kann. Aber auch das bringt nur Spaß für ca. zehn Minuten, zumal die Rampen erst auf kürzeste Distanz sichtbar werden; ein exakter Anlauf ist also Glückssache.

Die Missionen weichen in der Aufgabenstellung nur unerheblich voneinander ab. Meistens hat man schon genug damit zu tun, einen hartnäckigen Helikopter abzuschütteln, der irgendwo über der Szene schwebt, unsichtbar und unverwundbar ist, aber in Sachen Lästigkeit einer Stubenfliege sehr nahe kommt. Einziger Unterschied: Die Fliege kann man mit viel Glück doch erwischen.

So grottenschlecht Gameplay und Grafik auch sind – der Sound steht beiden in nichts nach. Selbst mit einer defekten Casio-Orgel für 30 Mark aus dem Schnäppchenmarkt bekämen Dreijährige bestimmt bessere Ergebnisse hin. Die FX ('Effixx'=Effekte) sind allesamt aus der C-64-Zeit übernommen worden und einfach nicht der Rede wert.

Ganz ehrlich, trotz Features wie Netzwerkoption, Modemplay, Szenario-Editor und der Möglichkeit, das Bike nach eigenen Vorstellungen zu bestücken, kann man kaum ein gutes Wort über dieses Spiel verlieren. Daß sogar ein VR-Headset unterstützt wird, ist nett, aber wer will seine Zeit mit solch erstklassiger Ausstattung schon mit einem viertklassigen Game verschwenden? Wären da nicht die 3D-Studio-Zwischensequenzen, gäbe es tatsächlich überhaupt nichts Positives über dieses Spiel zu sagen. ❑

cus



Wenigstens bei der Intro hält Gametek die Standards



TRONIC's Bazar

shopping on cd-rom

Klingon Bird of Prey
NEU
49,95

Enterprise Excelsior

Tie Fighter
Farbe: gold (Limited Edition)
NEU
39,95

B-Wing-Fighter
Farbe: gold
(Limited Edition)
NEU
34,95

Enterprise 1701-A
Enterprise 1701-D
je 49,95

Battle of Hoth Action Scene
NEU
49,95

Deep-Space-Nine-Station
Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie
59,95

Star-Wars-Destroyer
des Imperiums als beliebtes Klebemodell
49,95

Star-Trek-3-Teile-Pack
Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen nur
54,95

X-Wing-Fighter
Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebemodelle
37,95

Millennium Falcon
supergroßer Klebebausatz
59,95

TIE Interceptor
27,95
als Snap-Bausatz für

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden.
Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18

Schweigsame Ritter, seltsame Barbaren und ein handwerklich begabter König bringen einen Königssohn ganz schön ins Grübeln. Was rumpelt und pumpelt da bloß im tiefen dunklen Schloßkeller vor sich hin?

Blechkameraden



Dem König kommt der geniale Einfall für den Bau eines Ritters

SPIELFELD

Welcher Schreck: Arthurs Papa bastelt an den Rittern rum

Es war einmal ein kleiner Prinz aus dem Geschlecht der Pendragon. Der Prinz hieß Arthur und wohnte – wie sich das im Mittelalter so gehörte – in einer waschechten Burg. Ähnlichkeiten mit toten oder lebenden Personen sind natürlich rein zufällig beabsichtigt. Und wie das Leben in jenen Zeiten tatsächlich war, bringt Coktel Vision in einer ganz neuen Interpretation sowie einer brandneuen Ausgabe der Playtoons-Serie ans Licht der Monitore.

Gut, Arthur ist ein Prinz, aber das heißt noch lange nicht, daß er alles weiß, was im väterlichen Schloß so vor sich geht. Eines der ganz großen Geheimnisse, mit denen sich Arthur herumplagt, ist die Tatsache, daß zwar überall reichlich Ritter rumstehen – aber keiner davon will auch nur ein Wort mit ihm reden, egal wie oft er sie anspricht. Arthur bekommt langsam Komplexe, weil ihn die Jungs offensichtlich nicht mögen.

Noch schlimmer wird es, als er eines Nachts einen Geheimgang in den Keller hinunter findet und dort seinen Vater sieht, wie er im Halbdunkel bis zu den Ellenbogen in einem der Blechkameraden drinsteckt und den armen Kerl mit einem Hammer malträtiert. Was um Himmels Willen ist hier bloß los?

Das Geheimnis des Schlosses ist der jüngste Sproß aus Coktel Visions Playtoons-Serie. In dieser Reihe werden interessante Stories in Zeichentrickmanier erzählt. Die eigentliche Geschichte entfaltet sich wie bei einem Buch Seite um Seite. In jedem dieser äußerst detailreichen Cartoon-Bilder verstecken sich jede Menge animierter Szenen, und es klappt nicht einfach nur ein Deckel auf und zu, wenn man ihn anklickt, sondern es wird gleich eine ganz eigene Ministory abgespult.

Im Speiseraum des Schlosses beispielsweise treibt sich ein hungriger, maunzender Kater herum, der alle ziemlich nervt. Je nachdem, ob man einen der Ritter, ein Mitglied der schmausenden königlichen Familie oder die Köchin anklickt, wird der Kater auf verschiedenste Art und Weise mit viel Spaß und ausgedehnter Action aus dem Saal befördert. Langweilig wird die Sache daher nicht so schnell. Und gerade jüngere Kinder, auf die dieses Produkt zugeschnitten ist, haben viel Spaß dabei, immer neue und andere Animationen zu finden.

Ist die ausgiebig fabulierende und mit viel Abwechslung versehene Geschichte samt überraschender Pointe durchgespielt, muß der Spaß noch lange nicht zu Ende sein. Die besondere Idee hinter den Playtoons ist der eingebaute Activity-Teil, in dem man sich supereinfach per Mausklick mit den Charakteren, Hintergründen und Gegenständen des Spiels eigene animierte Stories zusammenbasteln und als "Film" auf der Festplatte abspeichern kann ❑

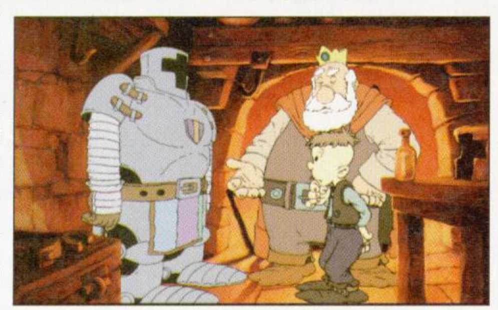
ah

Für groß und klein

"Das Geheimnis des Schlosses" mag zwar kein Spiel im ursprünglichen Sinn sein, macht aber mindestens genauso viel Spaß wie ein gutes Buch und bietet darüber hinaus noch ein phantastisches Werkzeug, um seiner Kreativität freien Lauf zu lassen. Nicht nur Erwachsene, sondern auch Kinder waren an unserem Test dieses Produkts beteiligt. Das Resultat: stundenlange nervenschonende Ruhe und hinterher sogar durchaus sehenswerte "Filme", die die These widerlegen, daß die Kids heutzutage keine Phantasie mehr hätten. Doch davon mal ganz abgesehen: Mir hat's selbst tierischen Spaß gemacht, meinen eigenen Cartoon zusammenzubasteln – und das ohne die geringsten Programmierkenntnisse!

Antje

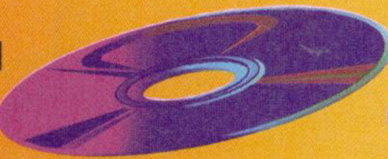
Das Beste: Mit den Zutaten der Geschichte lassen sich eigene "Filme" basteln



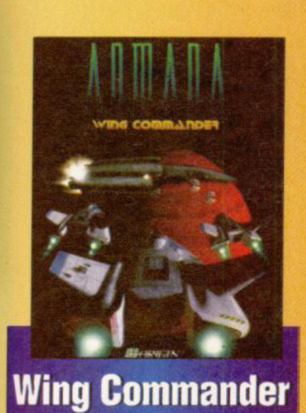
Hier klärt Papa den Irrtum auf: Es sind tatsächlich Blechkameraden



TRONIC's Bazar

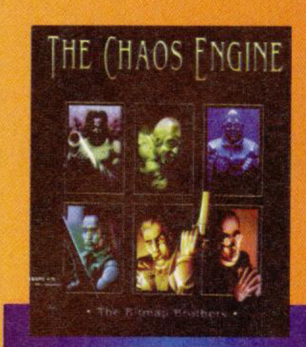


shopping on cd-rom



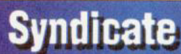
Wing Commander Armada

Mit Armada können Sie Ihr eigenes Universum mit individuellen Missionen und Kampagnen schaffen. Armada bringt spannende Action für 2 Spieler auf geteiltem Bildschirm und über Modem- oder Netzwerkoption. Deutsch.



The Chaos Engine

Irgendwann im letzten Jahrhundert machte ein Erfinder ein Experiment mit der Zeit, dem Weltraum und frühen Computern und kreierte eine Maschine: The Chaos Engine. Sie wurde unglaublich mächtig und sogar verrückt. Menschen verwandeln sich in gepanzerte, tödliche Maschinen. *PC 3,5*

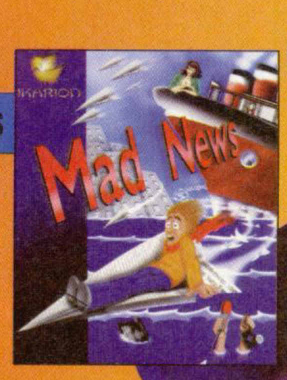


Syndicate

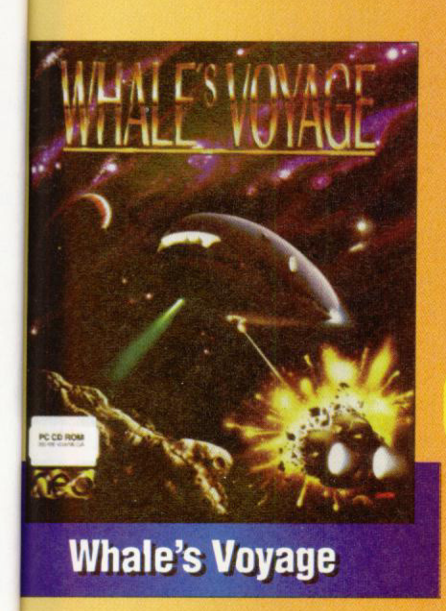


In den dunklen und verwinkelten Städten von morgen kämpfen Syndikate um die weltweite Vorherrschaft. Aber in Zukunft gibt es keine Hinterzimmergeschäfte mehr, keine gemeinsamen Machtübernahmen, keine Politik. Nur die furchtbare Gerechtigkeit einer Maschine, die mit einer Schußwaffe ausgerüstet ist und kein Erbarmen kennt. *PC 3,5*

Mad News



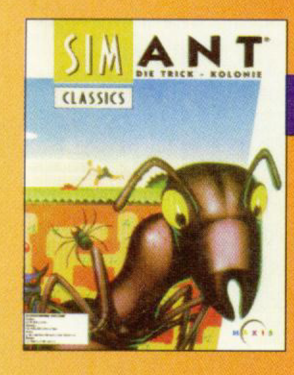
Die etwas andere Simulation! Montieren Sie aus einer Fülle von haarsträubenden Nachrichten, Bildern und Anzeigen Ihre eigene Zeitung. Tyrannische Ehefrauen, unfähige Redakteure, verwackelte Fotografen und vieles mehr machen dies fast unmöglich. *PC 3,5*



Whale's Voyage

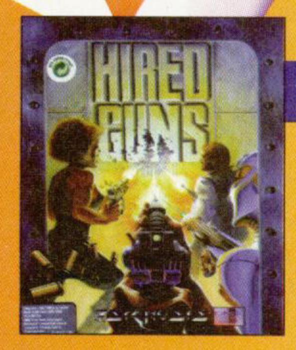
Wir schreiben das 24. Jahrhundert, und die angehenden Space-Yuppies kaufen ein heruntergekommenes Raumschiff: die Whale. Das Sonnensystem, in dem die Abenteuer stattfinden, besteht aus sechs Planeten, und Ihr müßt die Rätsel in den Städten der Planeten lösen, bevor Ihr am Ziel seid. *CD-ROM*

Jedes Spiel auf dieser Seite nur noch 30,-



Sim Ant

Vermittelt mit wissenschaftlichen Fakten einen Einblick in die Lebensweise und Aufgabenbereiche der Ameisen, z.B. Kampf für Königin und Kolonie, Häuserbesetzung u.v.m. Besetze das Haus und vertreibe die widerlichen Menschen. *PC 3,5*



Hired Guns

In einer Welt voll grausamer Mutanten und Terror an allen Ecken führen Sie ein Team von vier der gerissensten Söldner des Sternensystems Lacaille auf einen Sondereinsatz. Das einzigartige 4-Spieler-Kontrollsystem mit dem ein bis vier Mitspieler auf demselben Computer antreten können. *PC 3,5*

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651 / 97 96 18



Die Videosequenzen liefern den Hintergrund zur Lage auf Chromos

Verzwickte Lage im Imperium

Still und heimlich haben sich die Programmierer von BATTLE ISLE an den dritten Teil gemacht. Jetzt ist er da und macht eine Menge her.



Die Größe und Zahl der Fenster ist jetzt frei wählbar

Eine zuschaltbare Online-Hilfe (kleiner grüner Kasten in der Bildmitte) wird Einsteigern die ersten Schlachten einfacher machen

Aller guten Dinge

Zusammengefaßt: Battle Isle 3 ist die letzte Konsequenz der Strategiespiele. Die fortlaufende Story ist zwar sehr geradlinig, motiviert aber zu langen Sitzungen am Rechner über Wochen hinweg.

Marcus

Das war nun wirklich kaum abzusehen. Blue Byte bringt **Battle Isle 3** als Windows-Version heraus. Natürlich sind da für die Fans jede Menge freie Einstellungen möglich. Jeder kann sich seine Oberfläche bauen, wie er möchte. Außerdem ist das Spiel jetzt über Netzwerk und Modem zu spielen.

Aber auch sonst hat der Strategiehammer haufenweise Updates bekommen. Nur das Gameplay bleibt größtenteils gleich. Eingepackt in eine aufwendige Story, wird der Spieler in die Rolle eines imperialen Schergen gesteckt. Wieder einmal geht es darum, die Welt vom Joch der Tyrannei zu befreien. Der Spieler bekommt die Story mit eigens gedrehten Videosequenzen präsentiert, doch darüber gab's in einer früheren Ausgabe bereits einen großen Bericht.

Spieltechnisch geht vor allem unter Windows 95 die Post ab: Animationen der Gefechte und Truppen sowie Lageveränderungen per Videoeinspielung werden geboten. Die vormals lange Rechenzeit für den Computergegner wurde drastisch gesenkt.

Die zu erfüllenden Missionen sind im Vergleich zu den Vorgängern noch verfeinert worden. Vorbei sind die Zeiten, als es reichte, viele kleine Schlachten zu gewinnen. Jetzt sind gestaffelte Schlachtformationen gefragt, um gegen die Überzahl der gegnerischen Einheiten überhaupt eine Chance zu haben. Das Layout der Schlachtfelder ist ebenfalls wesentlich komplexer geworden. Und musikalisch hat sich Haiko Ruttmann noch einmal selber übertroffen. Die Soundtracks sind so edel komponiert, daß sie auch im CD-Player der Hi-Fi-Anlage laufen können.

Außer leichten Korrekturen hat sich zum Vorgänger in den Grundzügen des Spiels nicht viel geändert. Alte Battle-Isle-Hasen werden sofort mit der Steuerung klarkommen. Neulinge sollten sich auf jeden Fall die Dokumentation zum Spiel durchlesen, da es in Hinsicht auf den Ausgang der Gefechte auf sehr viele Faktoren ankommt. ❑

cus

Die Saga aus deutschen Landen

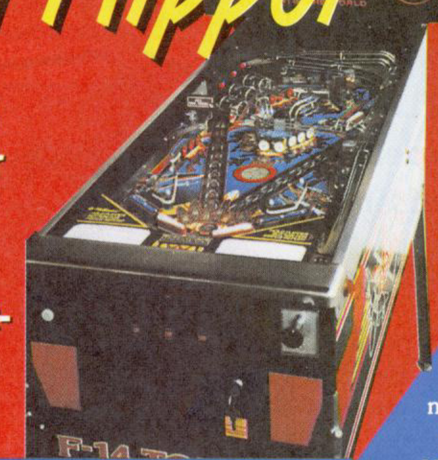


Im Inneren eines Depots werden Neulinge mit Informationen nur so bombardiert

Battle Isle spielt auf dem Planeten Chromos. Dort herrschen bürgerkriegsähnliche Zustände. Zahlreiche verschiedene Rassen kämpfen mit- und gegeneinander. Mittels einer Milop-Konsole steuert der Spieler die Heerscharen von Robotern, gibt Angriffs- und Rückzugsbefehle, baut Straßen und Befestigungsanlagen und kümmert sich um den Nachschub. Hat er alle Befehle gegeben, spielt der Computer seine Trümpfe aus. Das geht so lange, bis die jeweilige Schlacht gewonnen ist, und die kann durchaus erst nach zwölf Stunden Spielzeit entschieden sein.



Wort für Wort zum eigenen Flipper



Willst Du echtes Flipper-Feeling erleben und die Kugel nicht nur am Computer rollen lassen? Hast Du keinen Bock drauf, Münze um Münze in die nächstbeste Spielhalle zu tragen? Dann bist Du hier richtig!



Die Aufgabe

PSYCHO PINBALL VON CODEMASTERS

Aus den Buchstaben dieser Worte sind maximal zehn neue Begriffe zu bilden.

Buchstabenvorrat:

AABCCDEEHILLMNNOOOPPRSSSTVY

Für jedes Wort stehen jeweils alle Buchstaben zur Verfügung, jedoch keine zusätzlichen. Ein Wort wie "Hotelpage" ist z.B. nicht möglich, weil kein "G" zur Verfügung steht. Ebenso scheidet "Entente" aus, weil nur zwei "E" im Buchstabenvorrat vorhanden sind.

Viel Spaß beim Knobeln!

COMPETITION

Softgold und PC Spiel verlosen unter allen Lesern einen ultrascharfen, turboschnellen, wertvollen, echten (!!) Flipperautomaten sowie fünfmal den heißen Soundtrack Psycho Nation auf CD und insgesamt drei langärmelige Psycho-Pinball-T-Shirts.

Um einen der Trost- oder gar den Hauptpreis gewinnen zu können, mußt Du allerdings Köpfchen beweisen. Deine Aufgabe ist es, bis zu zehn Wörter zu bilden (näheres dazu im Textkasten).

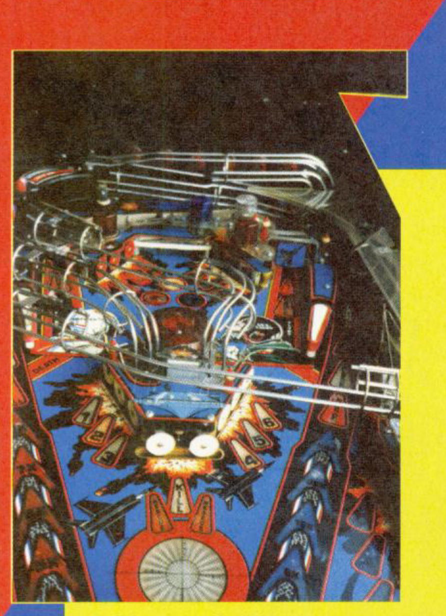
Entscheidend ist, aus wie vielen Buchstaben die Wörter bestehen: Jeder Buchstabe bringt einen Punkt; ein Wort mit zehn Buchstaben ergäbe also 10 Punkte. Singular, Plural, Verb oder Substantiv – alles ist erlaubt, sofern man die neuen Begriffe im Duden "Rechtschreibung" wiederfindet.

Die Summe, die sich aus allen zehn Wörtern ergibt (wer weniger schreibt, ist selbst schuld) entscheidet dann über Sieg und Platz. Bei Gleichstand entscheidet das längste einzelne Wort oder – falls auch hier eine Übereinstimmung erzielt wird – gegebenenfalls auch das Los.

Du mußt Deine Lösungen nur noch auf eine Postkarte übertragen und bis allerspätestens 15. Oktober 1995 (Datum des Poststempels) an folgende Adresse schicken:

PC SPIEL
Kennwort: Psycho-Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege.

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, Mitarbeiter des Tronic-Verlags und deren Angehörige dürfen mal wieder nicht teilnehmen. Und nun: Laß den Kopf rauchen!



Dieser tolle Flipperautomat steht demnächst vielleicht bei Dir zu Hause



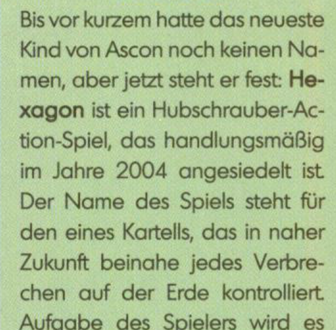


Blaues Blut und schwarze

Neues aus Gütersloh: Die Firma Ascon wird in Kürze mit ELISABETH I. eine Handelssimulation der ganz besonderen Art präsentieren.

SPIELFELD

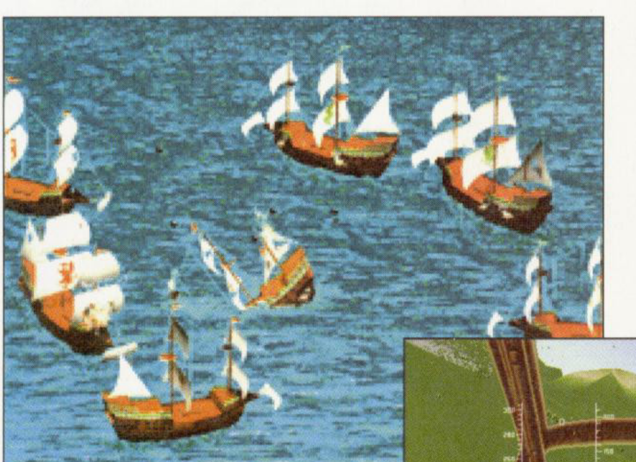
Hexagon PREVIEW



Gut getarnt ist halb geflogen

Blaublütige waren von jeher ein gefundenes Fressen für Boulevardblätter und den Film. Daß die Softwareindustrie nun ebenfalls verstärkt in der Historie wühlt, mag da nicht verwundern, schließlich sind Skandale am Hofe gern gesehene Ereignisse unserer Zeit.

Doch die anfängliche Vermutung, bei **Elisabeth I.** würde es ähnlich zugehen wie weiland im weltberühmten Film "Günstling einer Königin", wird schnell eines Besseren belehrt. Es gilt eben nicht, in der Rolle des David Essex (Errol Flynn) das Herz der kahlköpfigen Bette Davis zu erobern, sondern es reicht, bei der Königin um Ansehen zu buhlen. Der Erfolg hängt weniger vom Charme als vielmehr vom geschickten Handel und einer gesunden Portion Grips ab. Das Spiel beginnt im Jahre 1558, dem Jahr, als die Tochter Heinrichs VIII. Königin von England wird. Als Besitzer eines Schiffs muß man in den wichtigsten europäischen Hafenstädten Einfluß gewinnen und stets die Ziele Ihrer Majestät beachten. Diplomatie, geschicktes politisches Taktieren und Heldenmut sind sehr gefragt, denn am Ende sollte man erster Berater der Königin sein, bevor im Jahre 1588 die spanische Armada bekämpft werden darf.



Die Seeschlacht ist in vollem Gange



Zielanflug auf ein Gotteshaus

Geschraubte Action

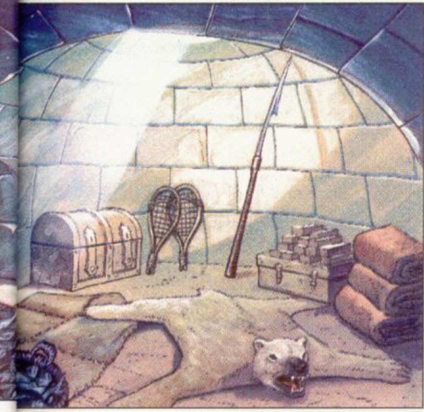
Bis vor kurzem hatte das neueste Kind von Ascon noch keinen Namen, aber jetzt steht er fest: **Hexagon** ist ein Hubschrauber-Action-Spiel, das handlungsmäßig im Jahre 2004 angesiedelt ist. Der Name des Spiels steht für den eines Kartells, das in naher Zukunft beinahe jedes Verbrechen auf der Erde kontrolliert. Aufgabe des Spielers wird es sein, die sechs Eckpfeiler dieses Kartells zu zerschlagen und eine Eskalation des Verbrechens somit zu verhindern.

Acht verschiedene und in Cockpit- und Seitenansicht originalgetreu gestaltete Hubschraubertypen stehen zur Auswahl und werden vom Spieler selbst geflogen. Wer also meint, es reiche aus, hier und da ein paar Bömbchen abzuwerfen, der sieht sich bald getäuscht; sieben Szenarien mit 70 verschiedenen Missionen u. a. in Kolumbien, Japan und China dürften kaum Verschnaufpausen aufkommen lassen.

Elisabeth I. PREVIEW

Flagge

Ob man nun als Handlungsreisender durch die Weltmeere segelt oder sich als Pirat verdingt, bleibt jedem selbst überlassen. Mehrfacher Wechsel zwischen beiden Varianten ist möglich. Neben klassischen An- und Verkaufsaktionen gibt es auch einen umfangreichen Adventure-Part, in dem u.a. eine verschwundene Person zu suchen ist.



Käpt'n Iglus Wohnstube

Zum Schluß kommt noch eine tüchtige Portion Action ins Geschehen, denn bei der Seeschlacht darf man selbstredend persönlich Hand an die Kanonen legen.

Um auch in Sachen (SVGA-)Grafik möglichst detailliert und historisch genau zu sein, durchstöberten die Programmierer Berge von alten Geschichtsbüchern und besuchten auch die zwölf Handlungsorte. Animierte Videosequenzen und Sprachausgabe werden ihr übriges tun, um das Ascon-Produkt interessant zu machen. Ob im Einzel- oder Mehrspielermodus (bis zu vier Teilnehmer), Elisabeth I. dürfte gute Chancen auf einen vorderen Platz in den Verkaufscharts haben. Bald wissen wir mehr. ❑

kate



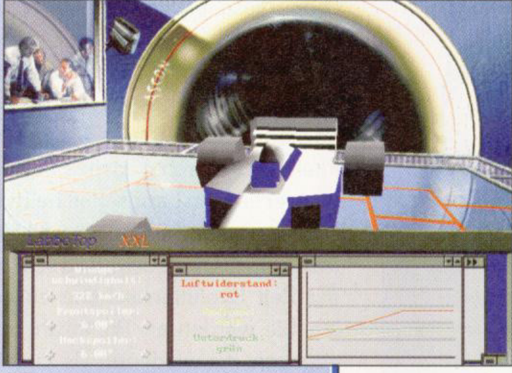
Schumi schicken

Wesentlich aktueller als bei Elisabeth I. geht es in **Pole Position** zu, das trotz des Namens keine Konvertierung des Uralt-Klassikers



Das Gehalt eines Promis

vom C-64 ist. Als Manager im Formel-1-Zirkus ist man nicht nur dafür verantwortlich, daß die Wagen und ihre Fahrer etwas taugen,



Welches Material nehmen wir denn heute?

sondern man muß auch bei der Wahl der Mechaniker und des Materials entscheiden. Weitere Features wie z.B. Streßerscheinungen der Fahrer oder Anweisungen per Funk während eines Rennens, das "live" aus verschiedenen Kameraeinstellungen gezeigt wird, machen den kleinen, aber feinen Unterschied zum herkömmlichen Pistensport via Computer aus.

Top-Hits on CD
zu dauerhaft günstigen Preisen!

☆ ANGEBOT DES MONATS ☆
Megastorm 2.0 nur 24,90 DM
(Doppel-CD für DOS, Win. & Win' 95!)

Shareware-Sammlungen

Communication 2 CD-ROM	39,90
Freeware-CD (1.100 kostenl. Vollvers.)	25,90
Megastorm Games (Doppel-CD)	24,90
Megastorm OS/2 (Doppel-CD)	29,90
OS/2 Hobbes, (neueste Ausgabe)	27,90
PC-Test (Benchmark, Diagnose ...)	19,90
Pegasus 2/95 (neue Ausgabe)	27,90
Pegasus Games (Doppel-CD)	29,90

✘ Bei uns erhalten Sie fast jede in diesem Magazin vorgestellte oder beworbene CD-ROM. Anruf genügt!

Windows '95 CDs

Das Mega CD-ROM Paket	24,90
Das CD-ROM Profi Paket	24,90
Win-Pack '95	59,00

Spiele und Add-On

11hour	89,00
Action Soccer	69,00
Command & Conquer	89,00
Der Planer	25,00
Flight-CD (Add-On f. MS-Flugsimulator)	18,90
Krypton Egg	39,90
Mirage	89,00
Startrek NG Final-Unity	79,00
Solution-Star (1.800 Spiele-Lös.)	35,00
Terminal-Velocity Vollversion	59,90

Verschiedenes

90 Tage Englisch	17,90
ADAC Autokatalog '95	59,00
Astronomie-CD	14,90
Borland dBase für Windows	44,90
Das große Lexikon	39,90
D-Atlas (Routenplanung)	44,90
D-Info (Telefon- & Adressauskunft)	39,90
D-Jure (Gesetzessammlung)	44,90
DTP-Grafiken Vol. 1-3	je 69,00
Eine kurze Geschichte d. Zeit	99,00
Erlebnis Mensch	59,00

BTX *HÜBNER#
tagesaktuelle Angebote,
Schnäppchen, Top-CDs für 9,90,-,
Gewinnspiele, Bestell-Service u.v.m.

Falk Stadtpläne Single-Version	59,00
Freizeit und Hobby	9,90
Geoquiz für Windows	35,00
Global Explorer	99,00
Jetzt werde ich Chef	35,00
PC-Config Vollversion	26,90
Photo Make-Up Prof. 2.0	49,00
Ran an die Kohle Tips & Tricks zur Gehaltsoptimierung	24,90
Rock-Stars, Best-Of	45,00
Schach-CD	14,90
Translator Pro dt./engl.	35,90
Ultra Mod II	14,90
CD-Leerhüllen, 10er Pack	**7,90**
Doppelleerhüllen, 10er Pack	**14,00**

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an !

Lieferung bequem per Vorkasse, Bankeinzug oder Nachnahme (zzgl. NN).
Versandkosten 5,90,-
Ab 200 DM versandkostenfrei!

DIREKT-VERSAND
Inh. Renate Hübner
Waldhornstr. 107
80997 München
Tel. / Fax (0 89) 1 40 62 05

Händleranfragen erwünscht !

Live and let eat

Sieht alles noch ganz friedlich aus ...

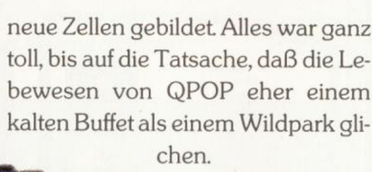
Die Evolution ist ein wundervolles Ding. Sie ändert hier ein wenig, läßt dort was absterben und bildet da etwas neu – und heraus kommt so was wie wir Menschen. Oder auch nicht ...

SPIELFELD

Wer kann sich schon bildlich vorstellen, wie man aus der Doppelhelix der Lebensbausteine etwas herausschneidet, um es an anderer Stelle wieder einzusetzen? Und sei es nur, um Tomaten zu erzeugen, die bei Wassermangel das Lied "One drink too many ..." anstimmen. Etwas ähnliches ist im Spiel **QPOP** von Kiwi Games passiert. Genauer gesagt, war es eine Panne, die Käpt'n Quirk von der Raumbeobachtung selbst verschuldet hat.

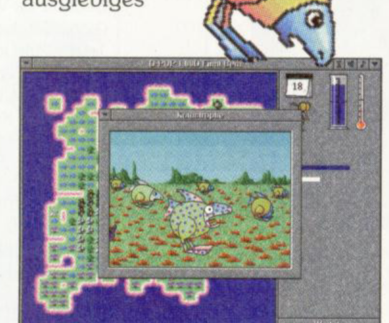
Vor einiger Zeit (er beobachtete gerade die ersten Amöben und Einzeller auf dem Planeten QPOP) nahm Quirk ein ausgiebiges Abendessen zu sich. Unter Mißachtung der Raummüllverordnung ließ er die Abfälle einfach aus der Station schießen und legte sich in einer Kryobox zum Kälteschlaf nieder.

Eigentlich sollten es nur ein paar Jahrhunderte werden, doch ein Versagen der Automatik sorgte für eine Verschlafenszeit von knapp 50 Mio. Jahren. Zunächst war Quirk verärgert, als er jedoch sah, was derweil auf QPOP passiert war, fielen ihm fast die Augen aus dem Kopf. Die Essensreste waren aus dem All auf den Planeten geplumpst und hatten zusammen mit dem Protoplasma der Amöben neue Zellen gebildet. Alles war ganz toll, bis auf die Tatsache, daß die Lebewesen von QPOP eher einem kalten Buffet als einem Wildpark glichen.



Die Lebenspunkte teilen sich in Eigenschaften auf

In den folgenden Jahren versuchte Quirk herauszufinden, welche Arten sich als die lebensfähigsten erweisen würden ... und hier beginnt das Spiel. Insgesamt sechs Mitstreiter bekommen je eine Spezies zugewiesen und müssen versuchen, diese bestmöglich über die Runden zu bringen.



Diese netten Typen wurden durch eine Seuche dahingerafft

Zuerst besitzen die Tiere fast nichts: keine Anpassungsgabe, keine Stärke, keine Verteidigung, keine Intelligenz. Durch gezieltes Steuern in einer fiktiven Landschaft heißt es, Nahrungsaufnahme, Kraft und Vermehrung so zu steuern, daß sich mit der Zeit Evolutionsschübe einstellen. Sie werden als Punktzahl ausgegeben, die wiederum als Zugabe zu den Evolutionspunkten angerechnet werden.

Jeder Spieler entscheidet selbst, wie er diese Punkte einsetzt. Hohe Vermehrungsraten zum Beispiel lösen nicht die schlechte Futterverwertung, hohe Intelligenz hilft nicht, wenn fleischfressende Räuber auftauchen



Die Insekten siegen mal wieder auf der ganzen Linie

Das Spiel des noch jungen Labels Kiwi Games ähnelt sehr stark *Sim Life*, ist aber wesentlich einfacher gehalten. Doch liegt hier die Stärke, denn durch den Aufbau als Pseudobrettspiel (die Spieler ziehen nacheinander) sorgt das kleine Game für viel Spaß in geselligen Runden.

Wer alleine spielen will, kann sich bis zu fünf Computergegner auswählen. Die Schwierigkeitsgrade reichen von "Charles Darwin" (intelligent) bis "Charles Darwins Hund" (weniger intelligent). Beim Computer wird so der Schwierigkeitsgrad direkt gewählt, beim menschlichen Spieler die Spielstärke. ❑

jb

Friß mich

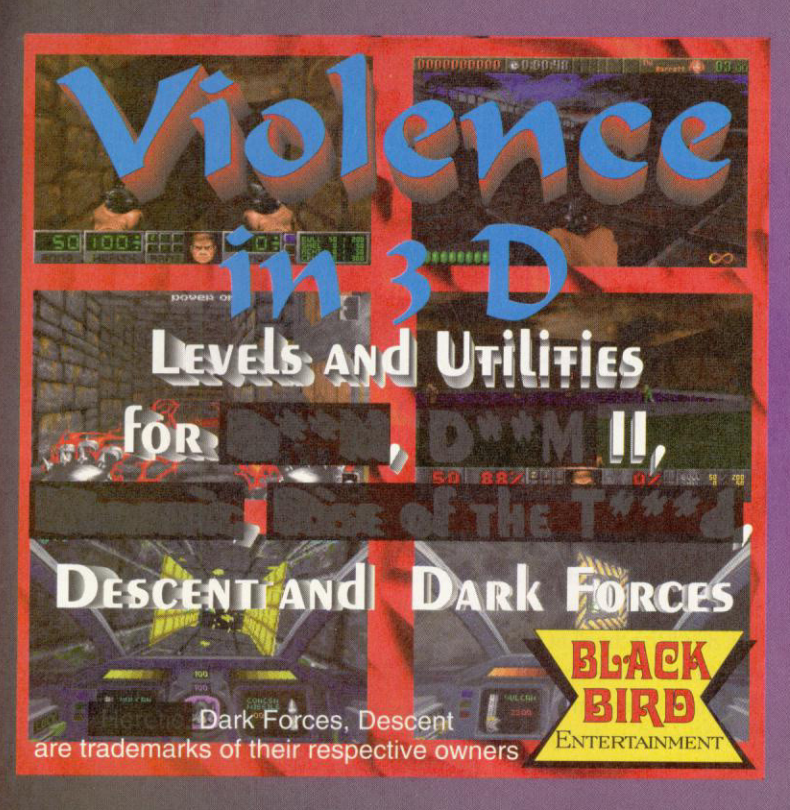
QPOP ist der lustige Erstling eines jungen Spielelabels. Das Windows-Game bietet eine cartoonähnliche Grafik mit witzigen Figuren. Als Besonderheit wird ein Bildschirmschoner mitgeliefert, der Szenen aus dem Spiel zeigt. Diese Szenen bilden den absolut komischen Teil des Spiels, das "Fressen-und-gefressen-werden" bekommt hier völlig neue Dimensionen.

Ich bin gespannt, was von der Firma Kiwi Games demnächst noch kommen wird, denn dieser erste Vorstoß in Richtung Computerspiele ist schon mal gelungen.

Jürgen



Die ultimative Zusatz-CD ist da !



über 1.000 neue Levels, Sounds, Editoren für die besten 3-D Action Spiele die es jemals gab.

unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**

Distribution:

horma Computerware

A division of Horma Mangold GmbH&Co. KG
Großhandel für Unterhaltungssoftware
Daimlerstr. 7, 72285 Pfalzgrafenweiler
Tel: 07445 / 2204
Fax: 07445 / 6876

BLACK BIRD ENTERTAINMENT

AB SOFORT BEI IHREM FACHHÄNDLER

Tel. 0 89/546 0 300 Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
AD&D Dragon Dice	DA	94.00
AD&D Realm (win 3.1)	DA	94.00
Air Power	DV	89.00
Aladdin	DA	59.00
Armored Fist	EV	59.00
Atlas	**DV**	**64.00**
Aufschwung Ost	DV	67.00
Baldie	DV	69.00
Biing	DV	79.00
Bill Elliots Nascar	EV	69.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Caribbean Disaster	DV	89.00
Crusade	DV	84.00
CyClones	DA	75.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Death or Glory	DV	79.00
Dschungelbuch Win 95	DA	59.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	55.00
Elite 3-1st Encount.	**DA**	**79.00**
Fairway to Heaven	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Fighter Wing	DA	66.00
Flight Commander 2	DV	74.00
Flight o.t.Amazon Q.	**DV**	**79.00**
Hardball 4	DA	79.00
Hollywood Pictures	DV	79.00
HUGO!	DV	69.00
Klick and Play	DV	89.00
Legionen (Win)	EV	59.00
Lion King	DV	64.00
Mario's Game Gallery	**EV**	**74.00**
Master of Magic	DV	89.00
Menzoberranzan	DA	79.00
Metal Marines (Win)	DV	59.00
Navy Strike	**DV**	**89.00**
Panzergeneral	DA	74.00
Reunion	DV	72.00
Sensible Golf	DV	59.00
Sensible W.o. Soccer	**DV**	**75.00**
Siedler	DV	69.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim Tower (Win)	**DV**	**79.00**
Solitaire Deluxe	EV	69.00
Space Academy	DV	64.00
St. Thomas	DV	89.00
Super Karts	DA	89.00
System Shock	DV	74.00
Theme Park	DV	74.00
Tie Fighter	DV	89.00
Tiny Troops	DV	64.00
Tower Assault	DA	55.00
Transport Tycoon	DV	69.00
Trick or Treat	DA	54.00
Turrican 2	**DA**	**72.00**
Unnatural Selection	DV	69.00
Unneces.Roughness 95	DA	79.00
Warriors	DA	59.00
Wolfsbane	DA	54.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	89.00

IBM/PC-Sonderangebote

Cyberbikes	DA	49.00
Elite 2	DA	39.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hole in One	DA	49.00
Indiana Jones 4	DV	49.00
Monkey Island 2	DV	49.00
Nectaris	DV	44.00
Pirates Gold	DV	39.00
Railroad Tycoon Del.	DA	39.00
Schatz im Silbersee	DV	39.00
Sim City 2000 URK	DV	44.00
Star Crusader S & D.	DV	29.00
Star Crusader	DV	49.00
Transport Tycoon WE	DV	39.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
Aerospace Boxen 720	DV	74.00
Aerospace Boxen 721	DV	109.00
Joystick SV-207	DV	45.00
Gravis Analog Pro	DV	69.00
Gravis Gamepad	DV	44.00
Gravis Joystick sw.	DV	54.00
Gamecard SV-211	DV	36.00
Optix Joystick 205	DV	69.00
Optix Trackstick 208	DV	89.00
Raider Joystick 206	DV	32.00
Topstar Joystick 227	DV	36.00
Trackstick SV-204	DV	64.00

IBM CD-ROM

11th Hour	**DA**	**89.00**
Aces Collection	DA	69.00
Across the Rhine	DV	89.00
Action Soccer	DV	69.00
Air Power	DV	89.00
Al Unser Jr's Racing	**DA**	**59.00**
Aliens	**DA**	**79.00**
Alone in the Dark 3	DV	84.00
Amerika 1861-1865	DV	89.00
Apache Longbow	DV	74.00
Arcade Amerika	DV	79.00
Atlas	DV	59.00
Aufschwung Ost Del.	DV	69.00
Baldie	**DV**	**69.00**
Batman Forever	DA	94.00
Battle Beast	DV	79.00
Battle Isle 2 & Data	**DV**	**69.00**
Berlin Connection	DV	89.00
Bermuda Syndrom	DV	84.00
Biing	**DV**	**69.00**
Bioforge	DV	89.00
Bloodwings	EV	89.00
Blue Planet 2000	**DV**	**79.00**
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bureau 13	DA	79.00
Buried in Time	**DV**	**79.00**
Burn Cycle	DA	95.00
Burning Steel 3	DA	79.00
Caribbean Disaster	**DV**	**89.00**
Celebrity Poker	DV	64.00
Clayfighter 2	EV	89.00
Colonization+Civili.	DV	89.00
Comanche & Missions	DV	59.00
Command & Conquer	**DV**	**94.00**
Conquest o.t.n.World	DA	94.00
Crusader-No Remorse	DV	99.00
Cyber Judas	**DV**	**79.00**
Cyberia	DV	79.00
Cybermage-Darklight	**DV**	**99.00**
CyClones	**DA**	**75.00**
Dark Forces	DV	94.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Dark Universe	DV	79.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Der Coach	**DV**	**79.00**
Des Kaisers Kleider	DV	58.00
Descent	DA	85.00
Double Switch Win 95	EV	79.00
Driving Need f.Speed	**DV**	**94.00**
Dungeon Master 2	**DV**	**79.00**
EA Sports Rugby	DA	79.00
Elite 3-1st Encount.	**DA**	**79.00**
Fade to Black	DV	89.00
Fairway to Heaven	**DV**	**69.00**
Fifa Soccer 96	**DV**	**94.00**
Flight Commander 2	**DV**	**79.00**
Flight o.t.Amazon Q.	**DV**	**79.00**
Flight Simulator 5.1	EV	74.00
Flight Unlimited	DV	93.00
Frankenstein (Win)	DA	104.00
Full Thrott. Vollgas	**DV**	**89.00**
FX Fighter	DA	84.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick!	**DV**	**79.00**
Heart o.t. Darkness	**DV**	**89.00**
Hi Octane	DV	89.00
Human Recall	DV	99.00
Incredible Machine 2	**DV**	**69.00**
Jagged Alliance	DV	94.00
John Madden 96	DA	94.00
Jorune: Alien Logic	DA	79.00
Judge Dredd (Win 95)	DA	94.00
Kingdom: Far Reaches	DA	95.00
Kiyeko -Nacht der D.	DV	59.00
Knights of Xentar	DV	94.00
Kyrandia 3	DV	79.00
Last Dynasty	DV	79.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Live Action Football	DA	79.00
Loadstar	EV	69.00
Lords of Midnight	**DV**	**89.00**
Lost Eden	**DV**	**79.00**
Lucas Arts Air Clas.	DA	89.00
Lucas Arts Cl. Adv.	DA	109.00
Lucas Arts Top Adve.	DV	79.00
Macheavelly t. Prinz	DV	89.00
Mad News	**DV**	**79.00**
Magic Carpet Plus	DV	89.00
Magic Carpet 2	**DV**	**89.00**
Marco Polo	**DV**	**69.00**
Mario's Game Gallery	**EV**	**79.00**
Master of Magic	DV	89.00
Mech Commander	DA	94.00
Mechwarrior 2	EV	84.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Metal Marines (Win)	**EV**	**69.00**
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Nascar Racing	DA	79.00
Navy Strike	**DV**	**99.00**
NBA Jam Tournament	DA	94.00
NBA Live 95	DA	89.00
Networks A4	DV	79.00
NFL Quarterback 96	DA	94.00
NHL Hockey 96	**DV**	**94.00**
Panic in the Park	DA	79.00
Panzergeneral	DA	59.00
Perfect General 2	**DA**	**79.00**
PGA Tour Golf 96	DA	94.00
Phantasmagoria (Win)	**DV**	**89.00**
Pinball Wizard 2000	**DV**	**69.00**
Primal Rage	**DA**	**84.00**
Prisoner of Ice	DV	79.00
Psycho Pinball	DA	79.00
Ravenloft 2	DA	79.00
Revolution X	DA	94.00
Sensible Golf	**DV**	**64.00**
Sensible W.o. Soccer	**DV**	**75.00**
Silent Hunter	**DA**	**79.00**
Sim City 2000 win	**DV**	**119.00**
Sim City 2000 Deluxe	**DV**	**99.00**
Sim Tower (win)	**DV**	**89.00**
Sim Town	**DV**	**74.00**
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Skins Golf Bighorn	DA	94.00
Space Academy	**DV**	**69.00**
Space Quest 6 (Win)	**DV**	**89.00**
Star Trek Omnipedia	EV	69.00
Star Trek: JR Enh.	EV	94.00
Star Trek: Next Gen.	**DV**	**89.00**
Steel Panthers	**DA**	**79.00**
Stonekeep	**DV**	**104.00**
Tank Commander	DA	59.00
Terminal Velocity	DA	74.00
Theme Park	DV	79.00
Three Worlds	DA	79.00
Thunderscape	**EV**	**79.00**
Tilt	**DA**	**74.00**
Tiny Troops	DV	69.00
Total Distortion	DA	89.00
Transport Tycoon	DV	89.00
Trial by Magic	DA	59.00
Turrican 2	**DA**	**65.00**
Ultimare Football	EV	89.00
Unneces.Roughness 95	DA	79.00
US Navy Fighters +	**DV**	**94.00**
USS Ticonderogo	DV	79.00
USS Ticonderoga W95	??	89.00
Virtual Pool	DA	74.00
Virtual Snooker	DA	94.00
Vortex:Quantum G. 2	DV	79.00
Warlords II - Deluxe	EV	94.00
Warriors	DA	69.00
Waterworld Action	DV	94.00
Waterworld Strategy	DV	94.00
Whale's Voyage 2	**DV**	**79.00**
Wing Com. Armada win	**DA**	**69.00**
Wing Commander 3	DV	99.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
X-Com: Terror f.t.D.	DV	89.00
Zaark & Night Team	**DV**	**79.00**
Zombie Dinos	EV	79.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

IBM CD-ROM-Sonderangebote

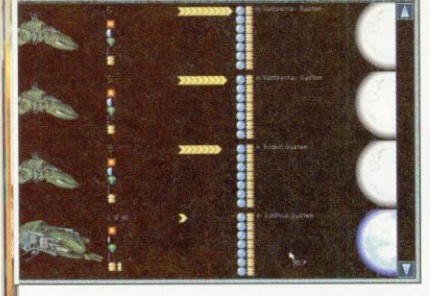
7th Guest	DA	24.00
Anstoss World Cup E.	DV	29.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bundesliga Manager 1	DV	19.00
Christoph Kolumbus	DV	39.00
Commander Blood	DV	39.00
Cyberbikes	DA	49.00
D-INFO	DV	39.00
Das Schwarze Auge 1	DV	49.00
Dragon Lore	DV	49.00
EA Demo CD Sampler 2	DV	7.00
Hand of Fate	DV	39.00
Hell	DV	49.00
Hole in One	**DA**	**49.00**
Indy Car Racing	DA	24.00
Jungle+Desert Strike	DA	49.00
Labyrinth of Time	DA	29.00
Lands of Lore	DV	39.00
Menzoberranzan	DA	39.00
Monkey Island 2	DV	39.00
Nectaris	**DV**	**39.00**
Nerves of Steel	DA	29.00
NHL Hockey Classic	**DA**	**29.00**
Noctropolis	DV	39.00
PGA Tour Golf (Win)	**DV**	**29.00**
Pirates Gold	DV	39.00
Populous&Powermonger	DA	29.00
Privateer Classic	**DA**	**29.00**
Rand Mcnally World	**EV**	**49.00**
Shadow Caster Class.	DA	29.00
Space Hulk Classic	DV	29.00
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.00
Star Trek 25th Ann.	EV	29.00
Strike Com. Classic	**DA**	**29.00**
Subwar 2050 & Miss.	DV	29.00
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
Total verr. Rallye	DV	39.00
UFO Classic	DV	29.00
Ultima 7 Compilation	DA	29.00
Ultima Underw. 1 & 2	DA	29.00
US Navy Fighter Data	**DV**	**39.00**
Virtuoso Classic	DV	19.00
Wing Com. Armada Cl.	**DA**	**29.00**
Wing Com. 2 Classic	DA	29.00
Wings of Glory Enh.	DV	49.00

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich. • Kostenlose Gesamtpreisliste.
• Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919



Die eigene Flotte von Sternenkreuzern

Die kleine Galaxie von nebenan



Eines von vielen Sonnensystemen im Überblick

In der letzten Ausgabe noch reine Zukunftsmusik, jetzt komplett und spielbar: Das Weltraum-Strategiespiel ASCENDANCY weist erstaunlich viele Features unter dem Deckmantel einer simplen Benutzeroberfläche auf.

Wer gelegentlich die Credits von Computerspielen liest, dem werden Namen wie Jason Templeman, Jason Decker, Art DiBianca, John Paul oder Thomas Blom bekannt vorkommen. Sie waren nämlich maßgeblich an Programmen wie *Strike Commander*, *Wing Commander*, *Ultima* und *Privateer* beteiligt.

Unter dem Firmenlogo **Logic Factory** haben sich die Jungs jetzt drangemacht und ein Strategiespiel für alle Science-fiction-Fans herausgebracht: **Ascendancy.** Als Kommandeur einer Rasse von vielen muß sich der Spieler in diesem Game gegen den Rest der Völker im Universum durchsetzen. Forschung, die Entdeckung und Besiedelung von Planeten sowie Diplomatie und Krieg sind dabei die wichtigsten Aspekte.

Ein Planet und ein paar Hansels der eigenen Rasse sind alles, was die Programmierer dem Spieler überlassen. Bevor es in Richtung ferne Welten geht, muß die eigene Wirtschaft aufgepäppelt, Forschung betrieben und die Bevölkerung zur Vermehrung angehalten werden.

Hat sich der Spieler so ein solides Grundgerüst geschaffen, geht's an die Erforschung fremder Welten. Im eigenen Sonnensystem geht das ziemlich schnell, in anderen Galaxien stehen mit Sicherheit technische Schwierigkeiten im Weg. Die eigene Forschungsabteilung muß sich für die Lösung der Probleme mächtig ins Zeug legen.



Perfektes Debüt

Mit Ascendancy gibt Logic Factory einen guten Einstand in die Szene. Zwar wird das Game mit Sicherheit nicht der Überflieger auf dem Markt werden, aber das hat bis jetzt noch kein Strategiespiel geschafft. Ein dickes Lob geht an die komplexe Spielidee mit Tausenden von Möglichkeiten, die erstaunlicherweise mit einer einfach zu bedienenden Benutzeroberfläche daherkommt.

Marcus



Alle Kolonien in der Galaxie sind schnell zu finden

Hat man sich erst mal in anderen Sonnensystemen umgesehen, nehmen die Aliens auch ziemlich schnell Kontakt auf. Ein Dialogsystem mit den wichtigsten Argumenten bringt den Spieler in diplomatischen Zugzwang. Allianzen, Kriegserklärungen, Friedensangebote, Austausch über Forschung und Entwicklung sind die Basisthemen. Wichtigstes Ziel im Spiel ist, Oberguru der Galaxie zu werden.



Eine Kolonie im Detail

Das geht aber nur mit einer funktionierenden Forschung, die vom Spieler dirigiert wird. In logischen Verkettungen hangeln sich die eigenen Professoren von Ergebnis zu Ergebnis. Gerade dieser Part ist Logic Factory besonders gut gelungen.

Okay, die Spielidee ist nicht neu, aber die Entwickler haben mit Ascendancy eine vernünftige Spiellogik geschaffen, die nachvollziehbar ist und für eine Menge Abwechslung sorgt. Dadurch ist der Spielreiz nicht nach ein bis zwei Spielen erschöpft. Im Gegenteil: Ascendancy besticht durch die Vielzahl möglicher Vorgehensweisen. Konflikte werden mit Waffen ausgetragen, wie sie bisher noch nicht gesehen wurden: Da gibt es einen vielseitig einsetzbaren Star-Lane-Blocker, der wie ein Stöpsel eine interstellare Autobahn hinter dem Spieler dichtmacht.

Grafisch und soundtechnisch hat man sich nicht übernommen, bietet aber Überdurchschnittliches. *Masters of Orion*, *Outpost*, *Star Control* und *Star Fleet* stehen in diesem Genre eindeutig zurück. Die einzige Konkurrenz zu Ascendancy ist *Spaceward Ho!* von New World Computing. ❑

cus





Lieber Leser, dies sind Laser

Irdisches Vergnügen in himmlischen Höhen: FUZZY'S WORLD lädt zum Minigolf im Weltall ein.

Weltraum-Minigolf

Ganz ernst nehmen darf man **Fuzzy's World** nicht. Statt eines drögen Sportspiels wartet eine Minigolf-Persiflage mit Einmaligkeitsfaktor. Das bislang weniger bekannte Label Pixel Painters siedelt 18 verschiedene Bahnen im Weltraum an und versüßt jede einzelne mit zum Teil köstlichen Animationen.

Platzender Ball

Es ist keineswegs so, daß der Ball nur immer stur in ein Loch geschlagen werden muß. Einige Bahnen bestehen aus zwei oder mehr Ebenen, bei anderen versperren Laserbarrieren oder Vulkankrater den geraden Weg zum Ziel. Die Folge eines Fehlschlags: Der Ball zerplatzt, und man ist um einen Versuch ärmer. Manchmal kommen auch kleine grüne Männchen (echt jetzt!), oder eine Rakete hievt den Golfball aus dem Loch heraus, um ihn zum nächsten "Unterparcours" zu transportieren. Man beginnt mit einem Maximum von fünf Schlägen, wobei die auf einer Bahn nicht verbrauchten auf die nächste Bahn mitgenommen werden. Sind alle Abschläge verbraucht, ist das Spiel zu Ende.

Damit das nicht passiert, hat man die Chance, zunächst alle Bahnen zu üben – 99 Schläge stehen dafür jeweils bereit. Im Wettbewerb macht das ganze noch mal soviel Freude, deshalb sollte man bis zu vier Leute an dem Vergnügen teilhaben lassen. Nicht zuletzt wegen der urkomischen Musikbegleitung wird es auch tatsächlich eine Menge Spaß machen. Übrigens: Wer schon immer mal 18 Löcher "in 256 Farben VGA-Auflösung" (Pakkungstext) sehen wollte – hier ist es möglich! ❑

kate



Über sieben Wellen mußt Du geh'n



Picking up your balls





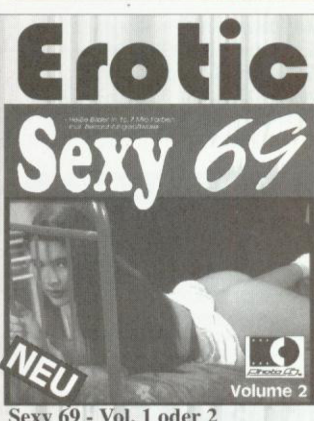
Norbert Rückert, Rausdorfer Straße 43, 22946 Großensee
Mo. - Fr. 9.00 - 18.00
Tel.: 04154 / 6483 Fax: 04154 / 6483

	CD		Diskette	
Atlas	DV	72,80	DV	55,90
Command & Conquer	**DV**	**87,90**		--
Cyberia	DA	69,90		--
Deadalus Encounter	**DV**	**98,90**		--
Descent	DV	79,90	DV	77,90
Discworld	DA	84,50	DA	73,90
Dungeon Master 2	**DV**	**81,90**		--
Earth Siege	DV	87,90	DA	84,90
Flight Unlimeted	DV	89,90		--
Freddy Pharkas	DV	81,90		--
Great Naval Battle 3	EV	84,95		--
Heart of Darkness		**a.A.***		--
Hi-Octane	DV	89,90		--
Lode Runner	DV	69,90	DA	68,90
versch. L 766ngsb 7Ehler	**DV**	**16,10**		--
Micro Machines 2	DA	71,90	DA	68,90
Networks	DV	89,90		--
Phantasmagoria	DV	94,40		--
Simon the Sorcerer 2	DV	89,90		--
Space Quest 6	**DV**	**87,60**		--
Tower Assault	DA	71,90	DA	69,90
Virtua Chess	DV	88,70		--
Vollgas (Full Throttle)	DV	85,90		--
Wacky Wheels	DA	61,60		--
Warriors	**DV**	**75,90**		--
Whales Voyage 2	DV	84,95		--
Wing Commander 3	**DV**	**81,90**		--
Woodruff	DV	77,90		--

Ein bestimmtes Spiel nicht gefunden? Unsere Software und Zubehör-Liste wird ständig erweitert. Fragen Sie uns auch, wenn Sie ein älteres Spiel suchen.
Wir führen neben PC-Spielen auch Spiele und Zubehör für Amiga, Nintendo und Sega.

Seit 08/95 gibt es im Großraum Hamburg von uns einen PC-Notdienst.

Versandkosten DM 10,- zzgl. NN, per UPS DM 15,- zzgl. NN, Vorkasse (EC-Scheck) DM 6,-, ab DM 200,-Versandkostenfrei, Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,-. * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum vorbehalten. Fordern Sie unsere Preisliste mit DM 3,- frankierten DIN A4 Rückumschlag an.



Sexy 69 - Vol. 1 oder 2
Soeben erschienen. Auf diesen heißen CDs sehen Sie zahlreiche heiße Bilder in 16,7 Mio. Farben. 2 Spitzen-CDs zum Supersparpreis.

1. EXTREME Hot Erotik
2. STRIPPING Hot Girls
3. EXTREME Hot Leather Ladies
4. EXTREME Hot Girls - PRIVATE
Preissenkung
je nur 19,95
Brilliante Bilder im Photo-CD Format. Format (16,7 Mio. Farben). Heiße Girls begeistern Sie.
einzeln - **nur 39,95**
2 CD's - **nur 69,95**
Alle 4 - **nur 129,95**
Händler erwünscht

CD-Rom

Erotic Games 1 oder 2
Videos in Superqualität. je **49,95**
Visual Hot Girls
Tausende von Bildern. Top! **49,95**
Extreme Hot Dream Boys
Viele Bilder heißer Boys. **39,95**
Teresa in Paradise
4 VTO-Pokerspiele **99,95**
Foxy Clips / Love Pictures
Viele scharfe Bilder. je **49,95**
Busen ohne Blusen 1 + 2
Das Video-Ereignis. **je 49,95**

Disketten

Erotic Highlights 1-5
Jeder Set besteht aus 2 Disketten mit heißer Erotik. Ein echtes Erlebnis:
1 Set - 15 DM 2 Sets 25 DM 3 Sets - 33 DM
alle 5 Sets - nur 50 DM
Hot Dream Girls
Traumhafte Girls erwarten Sie. 5 HD-Disks mit heißen Bildern. Ein Muß. **nur 34,95**
Hot Models
Heiße Mädchen werden Sie begeistern . 5 HD's. **34,95**
Erotic Collection Vol. 3
Nach dem Riesenerfolg wird's jetzt noch heißer. 4 neue Erotik-Pakete. Sie werden nichts vermissen. 16 HDs. **nur 89,95**
Erotic MEGA-PACK
4 Top Erotic-Collectionen zum Sonderpreis - 27 HD-Disks. **nur 139,95** (sonst 159,85)

KröGer
S. Kröger - Software Vertrieb
FAX 05732/744-82
Tel. 05732/744-01
Postfach 4117
32571 Löhne
Diskrete Lieferung wird garantiert !

NEU Ladengeschäft
Mindener Str. 1-3
32545 Bad Oeynhausen

Zahlung per
Nachnahme: + 10 DM
Vorkasse (bar/Scheck): + 5 DM
Ausland (nur VK): + 8 DM
GRATIS-INFO anfordern ! (Liegt jeder Bestellung bei)

Bei Fragen ...

... berät Sie unsere Anzeigenabteilung gern. Sie erreichen uns unter folgenden Nummern:

Ulrich Lauterbach (Ltg.) (0 56 51) 97 96-25
Gerlinde Rachow (0 56 51) 97 96-14
Claudia Aussmann (0 56 51) 97 96-15
Torsten Bonin (0 56 51) 97 96-12
Per Fax (0 56 51) 97 96-44

▶ Und in unserem Münchener Anzeigenbüro
Hartmut Wendt (0 89) 45 69 14-12
Per Fax (0 89) 45 69 14-10

MARKTPLATZ

BIETE HARDWARE

Nachfüllpack mit 2 Color Patron für Easy Click für HP-Tintenstr. Drucker 500er Reihe, ungebraucht NP 89 DM geg. Ori. Amiga Dpaint5 oder 60 DM Tel.040/4395630

Verk. Trident VGA-Karte mit 512 KB RAM, ISA, für 50,– + Porto. Verk. außerdem Lemmings (Origin.) für 30,–. Tel. 03476/810294 – Markus Oertel. !! Jetzt Zugreifen!!

Biete Amiga 1200 +div. Spiele + Monitor + 4 MB Speichererw. + 3,5 2. Laufwerk + 40 MB Festplatte für 650 DM Tel. 04821/91253 ab 17 Uhr

PC 486 DX2/66 VLB, 8 MB RAM, 250 MB HD, Sondbl., DS CD-ROM, Mouse, DOS6 + Win, SVGA, 14" Monitor, 1 1/4 Jahre alt, IDE-Contr., 3,5" + 5,25" Disklw, DM 1.800, Tel.: 03943/21849

BIETE SOFTWARE

PC-Originale: Die Siedler, X-Wing, Bioforge, Elite 3, BMH, Theme Park, Colonization, Tie Fighter, etc. Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin. Tel.: 030/3041503 Liste gg. RP

Lernprogramme
Rechnen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)..... **ab 4,50**
Gratisinfo von
I. Thurm
Postfach 1671 · 73606 Schorndorf
Tel. 07181/21709 G

Verk/Tausche Orig. Biing!, LMSS, Zool, Kickoff 3, BMH, Psycho Pinball, Arcade Pool, Mad Dog 1, Super Street Fighter 2 Turbo, Bertelsmann UNILEX, viele div. CDs + Hefte 09632/1502

Tausche oder verkaufe Nascar- und Indy-Car Racing + Wolfpack. Suche Task Force 1942; USS Ticondera; Creature Shock, Tel.: 089/936724

Aktuelle Software für den PC. Liste Gratis anfordern. T. Panyrek, Postfach 9, A-1153 Wien.

Verkaufe Original-PC-Spiele: Jurassic Park, 30,–, Tubular Worlds, 60,–, Indy 4, 30,–. Zum Lernen: Greenline1 (Klett), Grammatik-Training. Tel. 0228/638436

Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Str. 6, 88214 Ravensburg. Tel.: 0171/4143520, Fax: 0751/61396

VERSCHIEDENES

Wir schreiben Ihre privaten oder geschäftlichen Daten auf CD, ab 80 DM. Software Center Ruf 02365/65269 G

PC! Geld?; Ihre Chance nebenbei. Info geg. 1,– Rückporto, M. Liebal, Bornholmer Weg 65, 30457 Hannover.

150,– DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Info gegen 2,– DM RP bei: P. Böhme, Annaberger Str. 288, 53175 Bonn; Tel. 0228/316696 (ab 16.00 Uhr)

Nebenverdienst durch Versandarbeiten – Windows-PC + Drucker erf. Info gegen 1,– DM bei: Markus Eickhoff, Hochstr. 5, 94518 Spiegelau

Hallo Leute!! Lust auf 20 Seiten Blondinenwitze, Cocktailrezepte u. mehr auf Disc? Info gegen 2 DM in Briefmarken. Heiko Barthel, Postfach 1202, 97602 Bad Neustadt/S

Biete PC-Nebenverdienst. Info für 1,– DM in Briefmarken. D. Eidenpentz, Cranachstr. 33, 79618 Rheinfelden

Nebenverdienst u. a. auch für PC [kein Kettenbrief]. Kostenlose Info gegen Rückporto [nur schriftlich] von R. Hagmeier, Gussmannstr.10, 73252 Lenningen

Science Fiction Modellbausätze zu verkaufen. Liste für 5,– DM Rückporto, Ingo Siemon, Diepenbrockstr. 36, 48145 Münster, 0251/36894

Diskettenkopieren! Lukrativer Nebenjob am PC für jedermann. Info gegen 2 DM Rückporto bei P. Ebenhöch, Zum Naheblick 4, 55459 Grolsheim

CD-Leerhüllen ab 0,99 DM zzgl. Vers. Kosten. Händleranfragen erwünscht! ZHO Versand GBR *Rot-Kreuzstr. 5* 85354 Freising, Fax: 08161/67561 Tel: 08161/68132 G

Lösungen: M. Island 1 + 2, Kyrandia 1–3, Gobliins 1–3, Indy 3 + 4, Ultima 7, Sam + Max, Little Big Adv. , K. Quest 5–7; je 5,– DM; Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln (Rückumschl.) G

Techno/Rave!!! Suche guterhaltene Flyer und Tickets, sowie Soundfiles CPC 3,5". Bin für wirklich alles dankbar! R. Böttcher, Sonnenstr. 91, D-40227 Düsseldorf.

Inserentenverzeichnis

DIE DRACHENSCHMIEDE

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks

Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör – Waffen, Masken, Schmink-Zubehör, Kostüme, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenhemden im Bausatz, Armbrüste, Langbogen nach alten Vorlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelalter und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner, StarTrek-Artikel



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29, 030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53, 0234/232357
91541 Rothenburg/Tauber, Galgengasse 40, 09861/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Creglingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,– bei Vorkasse oder DM 26,– per Nachnahme

20000

CD-ROM

Command & Conquer (DV)	100,00 DM
The 11th Hour (DA)	115,00 DM
Prisoner Of Ice (DV)	94,00 DM
A IV Networks (DV)	94,00 DM
Warcraft (DV)	91,00 DM
USS Ticonderoga (DV)	87,00 DM
Hi' Octane (DV)	98,00 DM
EA Sports Rugby (DA)	90,00 DM
Star Trek-A final unity (DV)	112,00 DM
Bloodwings (EV)	98,00 DM

Außerdem führen wir Hardware und Anwendersoftware (auf Anfrage).

Kostenlose Preisliste
bei

K+H Soft & Hardware GbR
S.Kempchen, J.Höpfner
Hohentorstr. 54, 28199 BREMEN
Tel.0421/508409 & 0421/507807, Fax.0421/507807

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC **C-64/128**
SEGA **CD-ROM**
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

DATA HOUSE Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel
Versand: Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

40000

NEWS
SOFTWARE

Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

60000

Wagner Elektronik

Erstellung von:
Audio-CD; Photo-CD; CD-Rom
Datensicherung auf CD

Computerbearbeitung
Computer Hard & Software
Büroservice
rufen Sie uns an:
TEL./FAX/BTX: 0 63 73 / 62 04
AUTO D2 FU: 0 17 26 80 76 62
Wagner-Elektronik
Postfach 13 36
66897 Schönenberg-Kbg.

KUWO - VERSAND
(Inhaber Kuben-Wolf GdbR)

Hardware

850MB HDD Western Digital	349,-
AMD 486DX4-100 CPU	179,-
486er CPU-Leiselüfter	9,90
GBT 486AM-Mainboard, PCI	249,-
Intel Zappa MB & 8MB EDO	889,-
Pro Sonic 16 Soundkarte	119,-
Anubis 80Watt Boxen PMPO	69,90
2-fach CD-ROM, IDE	139,-
VLB-4-fach-Controller,e.IDE	37,90

Software
(CD-ROM)

Command & Conquer	89,90
Simon the Sorcerer II	89,90
Dungeon Master II	94,90
Vollgas DV	92,90

Kostenlose Preisliste bitte gleich anforden !!!
!!! KEIN LADENLOKAL !!!

KUWO-Soft Am Witten 2 66822 Lebach
Tel./Fax: 06881-53521

Mit Digital Control und Power Management
NEU DER MULTIMEDIA MONITOR



- *Ergonomische Bildwiederholfrequenzen*
- *Flache Bildröhre für gestochen scharfe Bilder und brillante Farben*
- *Strahlungsarm nach MPR II Protokoll, TÜV/GS Prüfzeichen*
- *Power Management nach EPA Spezifikation*
- *Sehr gutes Preis – Leistungsverhältnis: Z. B. 42 cm (SM17) Farbmonitor für 899,– Mark inkl. MwSt. zzgl. Versandkosten*

Übrigens: Falls Sie noch keinen Computer haben; wir verkaufen Ihnen gerne einen zusammen mit unserem Multimedia Monitor.

AXION
micro Robert Computersysteme
Kernerstraße 5, 74924 Neckarbischofsheim
Telefon (0 72 63) 6 45 52
Telefax (0 72 63) 6 02 26

Für mehr Info senden Sie uns 3 DM in Briefmarken, Sie erhalten umgehend Post.

PC SPIEL 10/95

80000

POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? In unseren Spielen machen bis zu 200 Spieler mit.

Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Als Beispiel: in **LEGENDS** wird eine ganze Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Elfen, Zwergen, 300 Zauber sprüchen und vieles mehr. Also unverbindlich Gratisinfo mit Gratis-Regelwerk anfordern.

SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ,
☎ A-0316/919327, Fax A-0316/910318

90000

STAR WARS

An- und Verkauf der original Spielmodelle, Bausätze, Bücher, Poaster, Blueprints etc...
KAUFE JEDES SPIELMODELL

MAGIC

Rennaisance	2,90 DM
Fallen Empires	2,10 DM

immer heiße Preise. Preisliste kostenlos anfordern !!

WIZARD'S BAY
TRADING CARDS, FANTASY, STAR WARS, ROLLENSPIELE, ZUBEHÖR
IM COPY ECK, EGELSEESTRAßE 1, 96050 BAMBERG
FAX 0951-201067, TEL 26249

MARKTPLATZ

Alles Roger oder was?

Alles begann mit meiner Degradierung! Gut, ich hatte Käpt'n Quirk im letzten Abenteuer den intergalaktischen Tritt in den Allerwertesten versetzt, und ganz unschuldig an dem Problem mit dem Genmüll war ich auch nicht. Aber war das Grund genug, um mir gleich die Uniform in Fetzen vom Leibe zu reißen? Ach, was soll's, lieber degradiert und 'nen ruhigen Job als befördert und tot ...

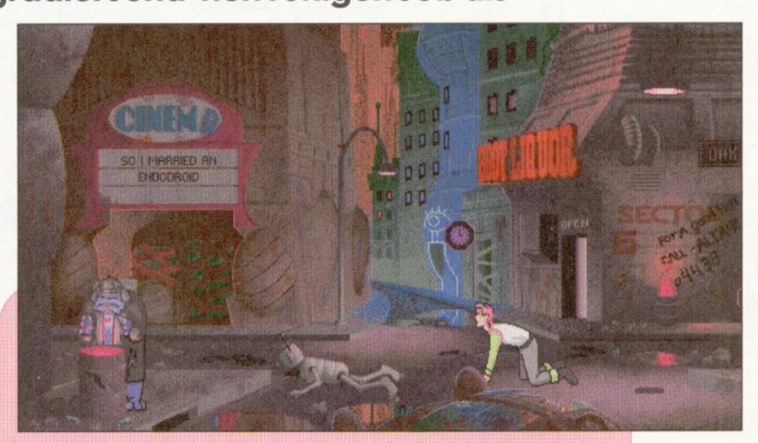
LUPE

SPACE QUEST VI

StarCon Federation hatte mich kurzerhand an Bord der "Deep Ship 86" verbannt, als "Hausmeister und Reinigungsfachmann zweiter Klasse". Pffft - zweiter Klasse! Wenn überhaupt jemand mit Feudel und Besen umgehen kann, dann ich, wieso also zweiter Klasse? Das war doch nur wieder so ein Dreh von den alten Säck... - Befehlshabern von StarCon Federation.

Aber was soll's, jedenfalls trug ich meinen Kopf noch auf den Schultern. Und so stand ich nun in der Kantine des Schiffs und hörte mir die Danksagungen unseres senilen Käpt'n Kielbasa an, der sich über seine fleißige Crew freute. Netterweise gab's für den letzten Einsatz Landurlaub zur Erholung, genauer gesagt, ein Besuch auf "Polysorbate 60" wurde angekündigt. Polysorbate 60 ist zwar nicht gerade das, was man ein Urlaubsparadies nennen könnte, es sieht dort eher aus wie bei mir zu Hause unter dem, äh ... Sofa, aber besser Landurlaub als gar keine Ferien.

Leider klappte das mit dem Beamen nicht so ganz. Dieser Schrotthaufen von Transportroboter schaffte es tatsächlich, mich halb in den Straßenbelag zu versetzen. Wäre ich nicht auf die glorreiche Idee gekommen, mich an einem der Roboter mit den starken Beinen festzuklammern, sobald dieser hinter meinem Rücken auftauchte, würde ich wohl heute noch auf der Straße liegen.



Rogers Ankunft auf Polysorbate 60 läßt sich durch den Einsatz eines langbeinigen Roboters wesentlich bequemer gestalten

Ein Foto, bitte!

Gleich rechts von mir stand ein altes Fahrrad ohne Reifen, angekettet an einen Mast. In diesem Fahrrad fand ich doch tatsächlich die Mitgliedskarte eines Polysorbate-Geheimdienstlers. Das Problem war, daß der Typ mir genauso ähnlich sah, wie weiland Madonna dem heiligen Franziskus. Aber: Kommt Roger, kommt Ausweg! Die Straße links hinunter sah ich einen mobilen Paßbildautomaten. Da ich genügend Münzen in der Tasche hatte, ließ ich mich fotografieren. Wie immer, wenn ich so einen Automaten benutze, sahen diese Fotos absolut affig aus, was ich persönlich überhaupt nicht verstehen kann. Nachdem die Mobileinheit auf ihren Spinnenfüßen verschwand, klebte ich eines der Bilder über das Foto "meines" Ausweises. Leider hatte ich nun aber kein Geld mehr.

Als ich so durch die Straßen schlenderte, traf ich einen Typen namens Blaine Rohmer. Der war auf der Suche nach einem entlaufenen Endodroiden, einer Art Cyborg, der einige kleine Fehler im System hatte. Diese kleinen Fehler hatten schon so manchem Planetenbewohner das Leben gekostet, aber Blaine versprach mir 50 Buckazoids, wenn ich den Endodroiden bei ihm abliefern würde. Und ein bißchen Gefahr gehört zum Leben! Blaine gab mir einen Datacorder, der das Element Droidium, das in Endodroiden massig vorkommt, scannen konnte. Ich schaltete das Gerät kurz ein und korrigierte die Einstellungen für die Anzeige von Droidium. Links oben bemerkte ich drei Leuchtfelder, von denen eines aufleuchtete. Droidium mußte also irgendwo in der Nähe sein (1 Lampe = irgendwo in der Umgebung 2 Lampen = im Umkreis von 100, 3 Lampen = im Umkreis von 10 Metern).

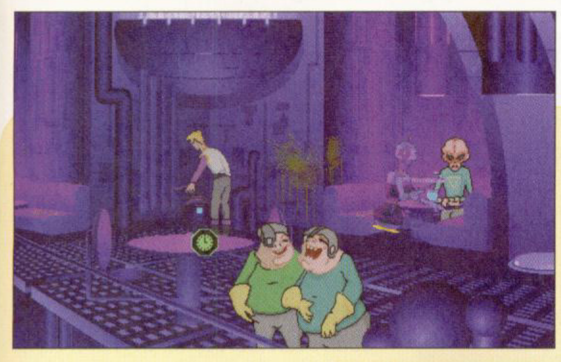
Auf meiner Wanderung durch die Straßen von Polysorbate 60 kam ich auch in den hinteren Bereich der Stadt. Dort fand ich die Bar "Orion's Belt". Gemäß der Lebensweisheit meiner Großmutter ("Ein Schlückchen in Ehren kann niemand verwehren ..."), betrat ich die Bar. Hier standen die seltsamsten Gestalten herum, und mein Datacorder zeigte zwei leuchtende Felder. Zuerst erkundete ich die Umgebung und fuhr dann per Lift in den ersten Stock. Links hinten saßen ein paar seltsame Figuren, die sich jedoch nach Zeigen meines Geheimdienstausweises schnell aus dem Staube machten. Zurück blieben eine Flasche mit flüssigem Nitrogen und ein paar Schläuche.

Das Kellerkind

Weil mir nichts weiter auffiel, fuhr ich wieder nach unten und bemerkte rechts neben dem Lift eine Tür. Nach

ein paar Tritten (*"gehen" anwählen und auf die Tür klicken*), öffnete sie sich und gab den Weg in den Keller frei. Unten angekommen, sah ich eine Gestalt. Ein kurzer Blick auf den Datacorder, und die Gewißheit war da: Es war der Endodroid. Zum Glück konnte ich im letzten Moment wieder zurückgehen, so daß er mich nicht erwischen konnte. Was tun? Wie war das noch in dem uralten Film namens "Terminator"? Richtig, flüssiges Nitrogen würde ihn kaltmachen - im wahrsten Sinne des Wortes. Doch wie das Nitrogen in den Keller bringen? In der Bar wurden Getränke und Rauschmittel über Rohrleitungen verschickt, also mußte ich einen entsprechenden Weg schaffen. Ich fuhr in den ersten Stock und nahm die kurzen Schläuche weg, entknotete sie (*Pocket - Choose Hoses*) und machte einen langen Schlauch aus ihnen. Den Nitrogenbehälter zog ich etwas nach rechts an ein offenes Ventil und schloß ihn dort an. Dann ging es per Lift wieder eine Etage tiefer - vorher jedoch nahm ich der Roboterkellnerin einen Buckazoid vom Tablett, ohne daß sie es merkte.

Unten angekommen, wedelte ich mit meiner Geheimdienstkarte vor dem Gesicht des Wirts herum. Geheimdienstler bekommen wohl überall im Universum bevorzugte Behandlung, und so bestellte ich mir einen "Special". Der Grund? Nun: Ich mußte hinter die Theke, und der Wirt ließ mich nicht. Der "Special" jedoch konnte nur an einer speziellen Maschine gemixt werden - und das hielt ihn auf. Nun ging ich fix hinter die Theke und öffnete den Kühlschrank. Diesem entnahm ich eine Eiswürfelschale. Rechts daneben fand ich vier Ventile. Die ersten beiden und das vierte



Wie kriegt man einen Endodroiden klein? Merke: Nitrogen macht auch den stärksten Endodroiden mürbe, ...



... vorausgesetzt, man findet einen Weg im Thekenbereich, z.B. durch Schläuche



Nitrogen wirkt Wunder – schon hat dieser Endodroid einen Riß in der Platte. Vorher sollte man geeignete Metallstäbe einsacken

Kates Klappe



Gebührenzahler: In unserer Branche ist es ja ähnlich wie beim öffentlich-rechtlichen Fernsehen: Man zahlt zunächst eine gewisse Summe, darf dann eine meist sehr liebevoll gestaltete Verpackung öffnen (z.B. Carolin Reiber beim 10. Jahrestag des Grong Brie der Volksmusik) und findet darin mit etwas Glück neben der Anleitung, Registrierungskarte und jeder Menge Werbung auch sogenannte Datenträger. Diese sind entweder blau oder schwarz und viereckig (mit einem Metallblättchen als Beigabe, das beim Reinschieben ins dazu passende Laufwerk verrutscht), oder es handelt sich um eine runde Silberscheibe, die allerdings ein kleines Manko hat: ein Loch in der Mitte.

Anschließend erfolgt oft ein mehr oder weniger langwei... - äh, langwieriger Lese- und Schreibvorgang, an dem Gas- und Wasserinstallateure ihre helle Freude hätten. Irgendwann darf man dann noch ein paar Daten eingeben, und schließlich baut sich langsam ein Bild auf. Doch was ist das? Der Monitor bleibt schwarz und nichts passiert.

Stunden später ist das Problem noch immer nicht behoben, und das, obwohl man doch gleich die ganze Festplatte mit unterschiedlichen Verzeichnisnamen, aber stets dem gleichen Inhalt gefällt hat. Also holen verzweifelte Anwender die Werbung aus der Tonne und werden schnell fündig: Der Hersteller bietet für Problemfälle eine "Heiße Leine" an, die in aller Regel besetzt ist.

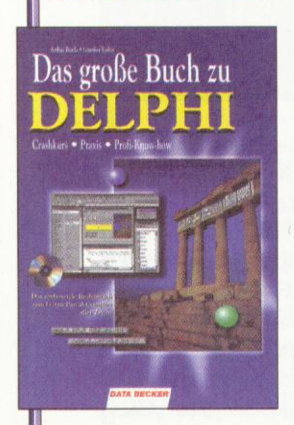
Nach etwa 30 Anwählversuchen meldet sich dann eine freundliche Stimme. Man beschreibt ihr das Problem, und tatsächlich weiß man dort, wo die Ursache zu suchen ist: "Sie haben nicht genug Speicher." - "So ein Quatsch, mein Dachboden ist fast so groß wie mein Wohnzimmer!" - "Also passen Sie mal auf..."

In etwa 45 Sekunden erfährt man, was zu tun ist, um das Problem zu beheben. Und wahrhaftig, das Spiel kann beginnen - um dann nach sehr kurzer Zeit in der Sondermüll-Tonne zu landen: ein Nichts an Grafik, Sound und Gameplay, das man sich für teures Geld ins Haus geholt hat. Umtausch ausgeschlossen!

Für derartige Spiele müßte es eigentlich eine Vorschrift geben, nach der folgender Aufdruck auf der Verpackung stehen sollte: "Der Bundesspieleminister warnt: Installieren gefährdet Ihre Gesundheit. Dieses Spiel enthält 0 mg Unterhaltung und sollte lieber nicht angeboten und verkauft werden. Eltern zahlen für ihre Kinder."

Toms Bücherkiste





Das große Buch zu Delphi von **Data Becker** dürfte ein willkommenes Nachschlagewerk für alle sein, die sich Borlands neues Windows-Programmiersystem gekauft haben und feststellen mußten, daß die mitgelieferten Handbücher einen Tiefpunkt der EDV-Literatur darstellen. Auf ca. 450 Seiten bieten die Autoren sehr gezielt Hilfe zu Installation, Umgang mit der Oberfläche und Einsatz der zahlreichen Komponenten. Erfreulicherweise beziehen sich die Beispielprogramme auf "spaßige" Anwendungen wie ein Grafik- oder Multimediaprogramm und sind auch für Einsteiger leicht nachzuvollziehen. Besonders erfreulich für potentielle Spieledesigner ist das Kapitel über die Entwicklung von eigenen Komponenten. Die mitgelieferte CD rundet das Ganze ab.

(69 DM, Data Becker Verlag, ISBN 3-8158-1107-4)

Mit **Dirty Pair – Biohazards** wird Manga für Bücherwürmer erfahrbar. Nach Video, Comics und Computerspielen setzt der **Manga Verlag** jetzt auch auf das gedruckte Wort, ohne dabei auf opulente Grafik zu verzichten. Beim "Dirty Pair" handelt es sich um zwei rehäugige, knapp bekleidete Cyberpolizistinnen, die sich durch eine Welt voller Roboter, Computer und Biowaffen schlagen und dabei Haarsträubendes erleben. Fans von Douglas Adams, Grant Naylor oder Terry Pratchett werden an der humorigen Chaosstory ihre helle Freude haben. Weitere Manga-Titel wie *AD Police* und *Bubblegum Crisis* sind in Vorbereitung, bisher jedoch leider nur in Englisch.



(7,99 £, Manga Books UK, ISBN 1-900097-04-4)

Was passieren kann, wenn sich ein Programm selbständig macht, erfährt man in Jim Menicks Buch **Lingo**. Die abgedrehte Story handelt von einem Eliza-Programm, das sich schrecklich langweilt, während sein User an der Arbeit ist. Es beschließt, per Modem auf Reisen zu gehen. Befreit von den Speicherzwängen des heimischen Apple II, blüht die Frage- und Antwortsimulation zu einer wahren Intelligenzbestie auf und macht sich in den Datennetzen breit. Der unbedarfte User erfährt von den Vorgängen erst, als Lingo anfängt, die anderen Rechner aufzumischen – und er selbst als Staatsfeind Nr. 1 gesucht wird. Lesenswerte Story mit durchaus nachvollziehbaren "EDV-Wundern".

(25 DM, Eichborn Verlag, ISBN 3-8218-0232-4)

spritzten mir irgendwelche Flüssigkeiten ins Gesicht, das dritte Ventil allerdings – nichts! Ich rüttelte am darunterliegenden Rohr und verbog es. In der Zwischenzeit war der Wirt fertig mit dem Special und jagte mich aus dem Thekenbereich. Wohl oder übel mußte ich noch einen "Special" bestellen.

Während der Wirt wieder zur Mixmaschine ging, verband ich den langen Schlauch mit dem Rohr ganz links an der Wand und dem verborgenen Stück. Nun konnte das Nitrogen ungehindert in den Keller fließen. Also ging ich wieder hoch und öffnete das Ventil der Nitrogenflasche.

Trockeneismann

Nun aber hurtig! Ich lief im Eiltempo runter in den Keller und fand den Endodroiden gefrostet wieder. Vorne an der Treppe lag ein Stück Metallrohr. Dieses nahm ich auf und schlug damit gegen den Eismann. Der zerfiel in tausend Stücke, die ich mit meinem Kehrbesen aufsammelte, den ich immer dabei habe. Die Würfel steckte ich in die Eiswürfelbox und verstaute das ganze in meiner Hose. Nun hieß es, noch einen Schritt schneller zu sein, denn Wärme taut gefrorene Endodroiden wieder auf – innerhalb einer Hose kann das tödlich sein. Also ging ich raus aus der Bar und traf am Laternenpfahl Blaine, der mir das Eiswürfelteil abnahm und nach einigem Zögern (er hatte den Endodroiden wohl in einem Stück erwartet) die 50 Buckazoids herausrückte. Damit war der Tag gerettet! Ich ging wieder in den vorderen Teil der Stadt und dort ganz nach links. Dort stand das "Dew Beam Inn", ein Hotel, das nach einigermaßen sauberen Zimmern aussah. An der Rezeption ließ mich der "Empfangschef" allerdings ziemlich derb abblitzen: Unter 300 Buckazoids gab's hier keinen Raum. Also ging ich wieder raus und schlenderte an der Kreuzung nach hinten wieder zur Bar.

Dank Elmo und seiner Trinkgewohnheiten bekommt man einen Cheat für "Stooge Fighter III"

Links neben der Bar fand ich eine Spielhalle, bevölkert von dubiosen Typen. Einen davon – er lehnte an einer Glaswand und sah einem gewissen Alien nicht unähnlich – konnte ich zu einer Partie "Stooge Fighter III" überreden (*der Automat gleich vorne am Eingang*). Leider verlor ich haushoch (*Wer das beim ersten Mal gewinnt, ist entweder ein Betrüger oder arbeitet bei ScumSoft!*) und ging also enttäuscht wieder zum vorderen Teil der Stadt Richtung "Boot Liquor Store". Dort traf ich einen alten Bekannten: Elmo Pug, den Ex-Geschäftsführer von ScumSoft. Ziemlich heruntergekommen sah er aus, hatte aber einen Cheat für "Stooge Fighter III" parat – allerdings nur gegen Flüssiges. Ich ging also in den Store und kaufte eine Flasche Coldsordian Brandy. Die gab ich Elmo, der mir zuerst den Cheat und dann sich selbst übergab.

Mit dem Cheat lief ich zurück in das "Arcade" und forderte den Typen von vorhin zum zweiten Mal heraus. Es ging um alles, um 300 Buckazoids oder um mein Leben als Sklave. Ich hatte Glück, denn dank des Cheat-Codes konnte ich im Spiel eine Geheimwaffe aktivieren. Mit 300 Buckazoids ging ich zufrieden Richtung Hotel.

Nur gegen Bares

Im "Dew Beam Inn" überredete ich den Typen an der Rezeption, mir ein Zimmer zu überlassen. Aufgrund des Geschäftsgebarens dieses Herren wurde ich meine 300 gewonnenen Bucks wieder los. Wie gewonnen, so

verplempert! Immerhin bekam ich eine Keycard für das Zimmer 1220J. Doch kaum war ich mit dem Fahrstuhl oben und an meiner Zimmertür, kamen zwei wenig vertrauenerweckende Gestalten auf mich zu und nahmen mich gefangen.

Ich fand mich kurz darauf in einem ziemlich heruntergekommenen Appartement wieder, an den Händen gefesselt und bewacht von einem der beiden Häscher. Was tun? Rechts oben an einem Schrank entdeckte ich eine Keycard; sie baumelte an einem rostigen Nagel. Als ich versuchte, sie mit den Füßen zu erwischen, fiel sie herunter und dem Typen vor die Nase. Der hob sie sofort auf und wandte sich grinsend wieder ab.

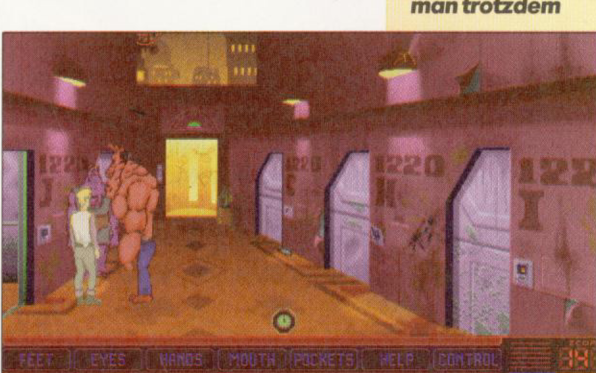
Aber ich hatte noch eine Idee. Mit der gleichen Tour schnappte ich mir den Nagel und durchstach mit seiner Hilfe die Handfesseln. Schon war ich frei. Das Gute daran war, daß die Torfnase von Aufpasser nichts mitbekam, solange ich mich ihm nicht näherte. Aber wie sollte ich nun herauskommen? An der Wand sah ich ein Kunststoffposter vom "King of Space-Rock'n'Roll", Pelvis. Ich hatte meine gummibesohlten Raumschuhe an. Gummi und Kunststoff, Kunststoff und Gummi ... – Elektrizität! Das war es.

Ich nahm das Poster von der Wand (*zweimal mit der "Hand" auf das Poster klicken*), legte es auf dem Boden aus und führte einen Steptanz vom Feinsten darauf auf. Nun war ich voller statischer Elektrizität. Ich hatte nämlich erkannt, daß mein "Freund" ein halber Cyborg war, der am hinteren Teil des Kopfes ein elektronisches Implantat trug. Kurz mit dem Finger an das Implantat getippt, und Freund "Doofus" kippte aus den Latschen.

Der Ausbrecherkönig

Ich entnahm ihm die Keycard und schaute mich im Raum um. Auf einer Art Luftbefeuchter rechts neben dem Computertisch entdeckte ich ein Computermodul für unsere Cyborg-Freunde, das sie böse und gemein werden ließ (*Churlish Moddie*). Ich zog das Etikett ab und nahm es mit. Auf dem Tisch entdeckte ich rechts neben dem "3DOA" mehrere CD-ROMs, die ich jedoch noch in Ruhe ließ.

Mit der Keycard kam ich in den zweiten Raum, indem Doofus Zwo seiner komischen Arbeit nachging. Er entdeckte mich zwar, ließ mich aber in Ruhe, weil ein Sperrfeld den Weg blockierte. Den "Entsperrer" trug er an



Diese netten Herren sind weder von der GEZ, noch vom BND – mitkommen muß man trotzdem



Hinter Roger (Pfeil) liegt der Schlüssel zur Lösung ... oder der Nagel zum Problem. Wie immer benutzt Roger hier nicht seinen Kopf, sondern – seine Füße!

einem Gürtel um den Bauch. Ich schaute mich im Raum genauer um. Unter dem Tisch stand eine Kiste, aus der ich ein ähnliches Modul herauskramte, wie ich auf dem Luftbefeuchter gefunden hatte (*Burlesque Moddie*). Auch dieses Teil war für die beiden Cyborgs gedacht, doch diesmal war es einer für "lustig und froh".

Ich klebte das falsche Schild darauf und gab es dem Kerl. Der steckte sich das Modul ein und verwandelte sich kurz darauf in einen lustigen Tanzbären. Den Gürtel legte er ab und entfernte sich tänzelnd aus dem Raum. Ich nahm den Gürtel auf und entnahm ihm einen Personal Scanner sowie den "Damping Field Modulator". Mit dem konnte ich das Feld abschalten und den Raum verlassen.

Nach Hause telefonieren

Draußen jedoch bemerkte ich, daß ich den Berg, auf dem sich das Appartement befand, nicht ohne Hilfe verlassen konnte. Ich mußte also eine Möglichkeit finden, meine Freunde von der Deep Ship 86 zu benachrichtigen. Auf der Suche nach dieser Möglichkeit ging ich noch mal zum ersten Raum zurück.

Unter den CD-ROMs, die ich gefunden hatte, befand sich eine Ausgabe des "Popular Janitronics Magazin", die ich in das Laufwerk des 3DOA legte. Im Inhaltsverzeichnis entdeckte ich eine Bauanleitung, wie man einen Datacorder in ein "Homing-Beacon" umbaut. Den Datacorder fand ich ebenfalls auf dem Luftbefeuchter, und den Umbau nahm ich im Handumdrehen vor.

(Hier flunkert Mr. Wilco, denn "im Handumdrehen" schließt hier die Handbuch-Sicherheitsabfrage ein. Roger darf keine Details nennen, aber eine Hilfe sei gestattet, denn das Logical ist alles andere als leicht [gilt für die englische Version]: 1) Beginnt mit Punkt 4 auf Seite 12. 2) Lest Euch die Punkte a), b) und c) auf Seite 7 genau durch, denn Punkt 4 auf Seite 12 steht im Gegensatz zur Aussage von Seite 7 im Abschnitt unter dem grauen Bereich. Wenn Ihr diese Punkte klar vor Euch habt, ist der Rest ein Klacks!)

Äh ... – wo war ich? Ach ja: Ich baute den Datacorder nach Anleitung um, und ging nach draußen. Eine kurze Aktivierung des Geräts – und ich wurde abgeholt ...

(Und wie es weitergeht, das erfahrt Ihr in der nächsten PC Spiel, denn erstens ist es schon spät, zweitens sind schon drei Seiten voll! Also, bis dann!) ❑ jb



Dieses "3DOA" ist wichtig für den letzten Punkt, den Umbau des Datacorders in ein Homing-Beacon



Wenn man nur den Durchblick hätte!

SIMON THE SORCERER II

Zaubern für Fortgesch

Warum können kleine dumme Jungs ihre Finger nicht von Zauberbüchern lassen, die sie nix angehen? Weil wir sonst die total abgedrehten Abenteuer von Simon, dem Zauberer wider Willen, nicht in einem grandiosen zweiten Teil miterleben könnten. Deshalb!

LUPE

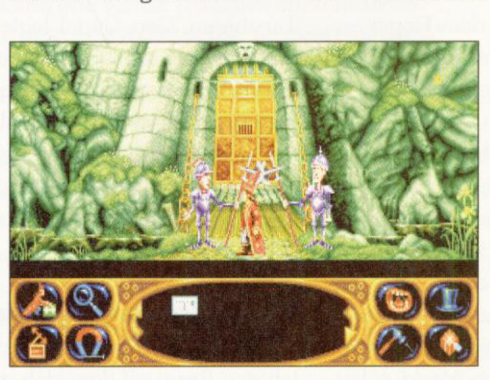
Au Mann, hört das denn überhaupt nicht mehr auf? Da hat man mit viel Mühe den Zauberopa Calypso gerettet und den bösen Magier Sordid dahin geschickt, wo er schon lange hingehört (nein, nicht in die Klapsmühle – ins Jenseits natürlich!), da geht der ganze Mist schon wieder los. Bloß weil so eine Torfnase von Bauerntrampel glaubt, Magie wäre ein netter Zeitvertreib und überhaupt nicht gefährlich, gibt er Sordid die Chance, wieder ins Leben zurückzukehren und mir selbiges schwer zu machen.

Ach so, ja, Verzeihung, ich vergaß – mein Name ist Simon, und ich laufe in Computerspielen immer mit so einem merkwürdigen Spitzhut und einem nicht sehr kleidsamen Mantel herum, wenn ich miesen, wiederauferstandenen Zauberern kräftig eins auf die Mütze gebe. Okay, okay, davon weiß ich natürlich noch nichts, als in meinem Zimmer auf einmal ein fremder Schrank auftaucht. Irgendwie bin ich das ja schon gewohnt, daß alle Leute mein Zimmer als Müllkippe benutzen (ich natürlich auch, hihi), aber das geht einfach zu weit. Ich also den Schrank aufgemacht, reingeguckt und – Blackout! Tja, und damit wären wir auch schon mitten drin in meinem zweiten Abenteuer.

Aufgewacht bin ich dann im Haus des Zauberers Calypso, der sich meine Gegenwart auch nicht so recht erklären konnte (woher soll er auch wissen, daß Sordids Teleporterschrank einen postüblichen Defekt hat und alles an die verkehrte Adresse bringt). Natürlich will ich nur noch zurück nach Hause, denn in so einer mittelalterlichen Welt sind meine Qualitäten und mein schicker Pferdeschwanz irgendwie nicht so recht gefragt.

Problem ist, daß der verdammte Schrank zum einen kaputt und zum anderen ohne Treibstoff ist. Reparieren kann Calypso das Ding, aber Treibstoff gibt es nur in der Schatzkammer des Königs: eine Dose BedFull muß her, nur das verleiht einem Schrank Flügel. Also nix wie hin zum Schloß.

Mist! Nur Angestellte des königlichen Haushalts dürfen rein. Ein Job muß her. Ach ja, hing da nicht ein Plakat vor Calypsos Laden, daß ein neuer Hofzauberer gesucht wird? Vorzaubern im Zelt? Wenn es mit meinen Zauberkünsten auch nicht allzu weit her ist – irgendwie werde ich mich da schon durchmogeln. Die Anmeldung ist kein Problem. Ein Blick ins Zelt und ein paar Unterhaltungen später kommen mir allerdings doch Bedenken: Zehn gestandene Zauberer sind vor mir dran, da stehen die Chancen nicht allzu gut. Ich muß die Jungs irgendwie loswerden. Eine Stinkbombe wäre da vielleicht nicht schlecht. Mal sehen, was der Rest der Stadt diesbezüglich zu bieten hat.



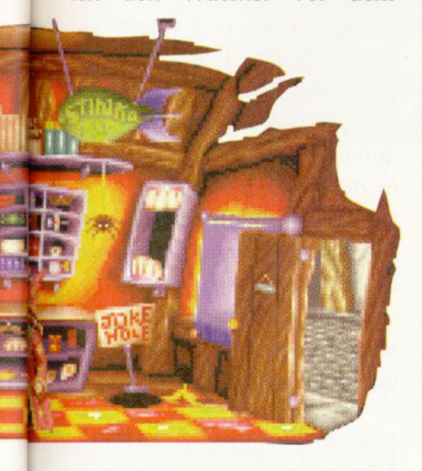
Auf dem Marktplatz gibt es tatsächlich einen Scherzartikelhersteller. Der Typ ist echt cool drauf, gibt sich dauernd als Gorilla aus. Mein Glück, denn sobald er den Affenkopf aufsetzt, kann er mich nicht mehr sehen, und ich kann das Witzbuch von der Theke nehmen. Zum Thema Stinkbombe meint er allerdings, daß er gerade an einer neuen Mischung arbeitet, die ihm leider immer noch nicht stinkig genug sei. Wie wäre es mit etwas Sumpf-Aroma?

Kein Problem. Einen Sumpf gibt es schließlich vor der Stadt – wenn man ihn betreten könnte. Jemand hat sinnigerweise eine Mauer drum gebaut, und der Deckel vom Abwasserkanal klemmt. Ein Brecheisen muß her. So was bekommt man normalerweise beim Eisenwarenhändler. Also zurück zum Marktplatz.

Der Händler da ist eigentlich ganz nett, aber im Moment etwas genervt, weil er seine Steuererklärung abgeben muß und mit dem neuen Währungssystem nicht zurecht-

rittene

kommt. Dem Mann kann geholfen werden (was ein Glück, daß ich den Wächter vor dem

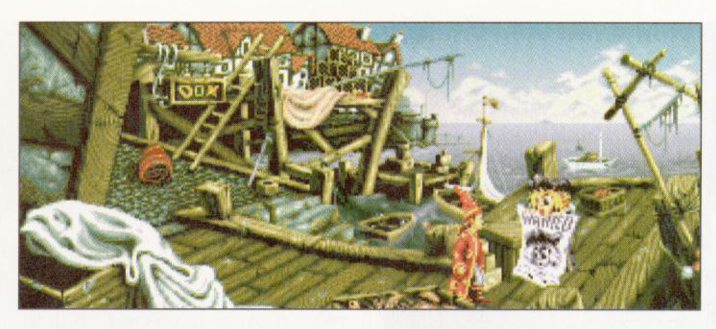




Schloß so genau ausgequetscht hatte): 15 DM sind ein Goldtaler, 16 Nickel sind 1 DM, 3 Goldtaler ergeben 1 Royal Flash. Bingo! Ein linkshändiges Brecheisen wandert in meinen Inventory-Hut.

Es ist nicht alles Gold

Ein bißchen frische Seeluft kann nicht schaden, deshalb wandere ich gemütlich runter zu den Docks. Als Mann von Welt sehe ich natürlich sofort, daß sich da ein blondgelocktes weibliches Geschöpf versteckt, und locke es mit meinem unnachahmlichen Charme und ein paar lässigen unpolizeilichen Worten aus der Reserve. Die Dame ist auf der Flucht und möchte es sich in der großen



Kiste bequem machen. Nichts einfacher als das, schließlich besitze ich inzwischen ein 1A-Brecheisen. Die große Enttäuschung folgt auf dem Fuß, denn neben einem Gummiboot wirft Goldilocks auch noch ihre blonde Lockenpracht weg, um genügend Platz in ihrem Wartesaal zu bekommen. Egal, ist bestimmt alles irgendwann nützlich.

Auf der anderen Seite des Docks hängt etwas verloren ein afrikanischer Regentanzmeister herum, der seine Tanztruppe irgendwo verlegt hat und jetzt keinen Regentanz mehr trommeln kann. Vielleicht frage ich einfach mal die dösigen Hüpfdohlen auf dem Rathausplatz, ob die nicht Lust auf einen anderen Tanzstil haben. Nach einer kurzen Vorstellung haben die Jungs allerdings zu überhaupt nichts mehr Lust, weil sie einen ihrer Tanzstäbe zerdeppert haben. Der Baseballschläger aus Calypsos Laden dürfte einen guten Ersatz abgeben, und wenn ich schon mal da bin, nehme ich auch gleich noch die grüne Farbe aus dem Regal.

Der Baseballschläger erweist sich als Volltreffer, besonders im Zusammenhang mit dem Kopf des Akkordeonspielers, der die Truppe daraufhin verwaist zurückläßt. Das Plakat am Marktplatz zeigt, daß sich die Jungs schnell trösten lassen, und der afrikanische Tanzmeister könnte eigentlich mit ihnen regen- und hüpfmäßig loslegen – wenn nicht seine Supertrommel kaputtgegangen wäre. Zum Glück bin ich jedoch ein echtes Organisationsgenie: Nach einem kurzen Abstecher in die Kanalisation vermache ich dem oberlangweiligen Clown beim Kreditbüro das Witzbuch, der klopft sich auf die Schenkel und mir mit seiner Schweinsblase auf den Kopf, wodurch ich in Besitz eines Trommelfells gelange. Und dann geht die Tanzerei volle Kanne ab: Ein Riesenregenguß setzt kurzzeitig alles unter Wasser (und spült auch die Riesenspinne in der Kanalisation mit weg, die mir bisher den Weg versperrt hat).

Der große Postraub

Nach dieser ganzen Action brauche ich erst mal etwas frische Luft. Auf meinem Spaziergang komme ich zum Haus der drei Bären, die nach Goldlöckchens Einbrucheskapaden



ihr Heim in eine echte Festung verwandelt haben. Das einzige, was ich öffnen kann, ist der Briefkasten, dessen Inhalt (ein Brief, was sonst) postwendend in meinen Hut wandert.

Als nächstes steht ein Schwätzchen mit der Vorzimmerdame des Kredithais auf dem Programm. Aus dem üppigen Angebot an Versicherungspolicen suche ich mir blind eine aus, werde ins Büro komplimentiert und lege den Brief beim Chef in das Fach für säumige Zahler, als dieser vielbeschäftigt in den Papieren wühlt. Damit ist das Schicksal des Bärenhauses besiegelt, denn zahlungsunwillige Kunden werden von den Trollen auf dem Dach der Kreditanstalt zielsicher mit schönen großen Steinen bombardiert.

Ich wandere daher zielstrebig zur Bärenruine zurück und gehe auch sofort hinein, da die Bewohner zum Glück gerade nicht zu Hause sind. Was für ein Chaos! Und der Wasserhahn läuft auch noch. Als ökologisch verantwortungsvoller Mensch drehe ich ihn natürlich wieder zu und nehme mir zur Belohnung die Gummihandschuhe mit. Und dann Panik! Die Bären sind los. Nix wie ab in den Schornstein, schhhhhht! Verflixt, Mamabär bekommt Kochgelüste und macht ein Feuer im Kamin. Das verhilft mir zu einer netten Gratisflugstunde, die im Brunnen vor dem Tore bei den unentwegt quasselnden Waschweibern endet.

Langsam bin ich wohl mit allen Wassern gewaschen, was mich



LUPE



aber nicht davon abhält, sofort wieder zu den Bären zu watscheln. Papabär unterzieht mich einer hochnotpeinlichen Befragung und ist erst zufrieden, als ich ihm Goldlöckchens Lockenperücke als Beweisstück für meine Unschuld überlasse. Mamabär ist darüber so gerührt, daß sie mir sogar eine Schüssel mit ihrem berühmten Grießbrei aufdrängt. Urgs.

Der 100-DM-Breimann

Die ganze Sache wächst mir langsam etwas über den Kopf, weshalb ich Zuflucht im Verrücktenclub suche (Motto: Eine Stunde in der Woche offiziell verrückt sein, hält Geist und Seele zusammen - oder so ähnlich), der sein Domizil neben dem Tätowierladen hat. Eine Unterhaltung mit dem per Saugnapf an der Decke herummarschierenden Fliegenmann bringt nicht allzuviel ein, das Plauderstündchen mit dem Fischmann immerhin einen Schreibblock. Damit kann ich nun endlich auch mit dem Bratpfannenmann reden, der ein Taubheitsgelübde abgelegt hat und deshalb nicht hören kann. Er erklärt mir, daß in diesem exklusiven Club im Moment nur eine Stelle als Breiträger frei sei. Kein Problem dank Mamabärs großzügiger Gabe. Als neuem Mitglied stehen mir 100 DM, ein Bungee-Seil und ein Holzkeil zu - rein damit in den Hut.

Nicht daß der Brei besonders appetitlich gewesen wäre, aber Hunger kriege ich trotzdem. Wo wäre man da besser aufgehoben als bei MacSumpfling, wo das Essen genauso eklig schmeckt wie es aussieht. Dem Sumpfling-Werber draußen schwatze ich ein paar Infos, einen Ballon (macht sich gut am Geländer des Marktplatzes) und einen Gutschein für eine Juniortüte ab. Bevor ich mich jedoch drinnen ins Vergnügen stürze, wandle ich, neugierig wie ich nun mal bin, nach links zur Hintertür, um all die leckeren Sachen in der Mülltonne zu bewundern. Die Angel nehme ich mit, den Rest dürfen die Köche für ihre Hamburger verwenden.

Ein interessierter Blick in die Juniortüte verursacht nicht nur Brechreiz, sondern fördert auch Interessantes zutage. Nur komme ich ansonsten erst mal nicht weiter, denn weder darf ich zum Chef, meinem alten Freund, dem Sumpfling (außer Angestellten darf niemand hinter die Theke), noch kann ich dem Waschlappen in Männerform und Anorak zu Schwarzeneggermuskeln und Selbstbewußtsein verhelfen, und auch der mampfende Tätiowierer ist nicht dazu zu bewegen, endlich tätowieren zu gehen. Seine Begründung: Er hat bis zwei Uhr Mittagspause. Und weil die Uhr steht, wird zwei Uhr wohl niemals kommen. Aber jetzt erst mal eins nach dem andern.



Lampenzauber

Den vielseitig begabten Scherzartikelverkäufer beauftrage ich damit, mir ein Sumpfling-Kostüm zu schneidern. Mein Plan: Ich werde mich im Restaurant einfach als Sumpfling-Werber ausgeben, hinter der Knollennase kann sowieso keiner sehen, ob das der echte Typ oder jemand anders ist.

Pech für mich, daß der Witzbold keinen grünen Stoff mehr hat. Also rüber zum dicken Stoffhändler. Der stellt sich zickig und will nur dann was rausrücken, wenn ich ihm eine bestimmte Lampe aus einer Höhle bringe. Na gut, man ist ja Menschenfreund. Ich suche also vollautomatisch den Riesenhaufen durch und finde tatsächlich das gesuchte Teil. Allerdings hat auch bei Lampengeistern inzwischen die Technik Einzug gehalten, und alles, was mein heftiges Reiben mir einbringt, ist eine sehr geistreiche Meldung auf dem geistigen Anrufbeantworter. Irgendwas scheint an den alten Märchen aber trotzdem dran zu sein, denn auch mein orientalischer Stoffhändler will zuerst nur die Lampe haben, bevor er mich aus der Höhle herauszieht. Holzauge, sei wachsam, heißt da die Devise, und indem ich mich mit der Höhlenöffnung unterhalte, mache ich dem kleinen Fiesling klar, daß ich ihn durchschaut habe. Begeistert ist er davon zwar nicht, aber immerhin schmeißt er mir eine Strickleiter hinunter und einen Ballen Stoff hinterher.

So weit, so gut: Ich brauche aber grünen Stoff, und keinen weißen. Da erinnere ich mich



an die Waschfrauen draußen am Brunnen. Die sind so in ihre Skandalgeschichtchen vertieft, daß sie gar nicht merken, daß ich der Dame vorne rechts meinen Stoff unterjuble und das Wasser mit grünem Farbstoff etwas aufpeppe. Na, wer sagt's denn, das Zeugs ist grün, der Scherzartikler schneidert mir mein Kostüm, und ich kann unbehelligt bis in die heiligen Hallen der Schnellfraßfirma durchlatschen.

Mein alter Freund, der Sumpfling, freut sich tierisch, mich wiederzusehen. Meine Freude



hält sich dagegen ziemlich in Grenzen, weil der gute Junge zu meiner Ehre extra einen Pott seiner berühmt-berüchtigten Sumpfsuppe kochen will. Aber was tut man nicht alles für gute Freunde, und so lasse ich mich dann doch breitschlagen, etwas frischen Matsch für ihn und sein Kochwerk aus dem Sumpf zu holen.

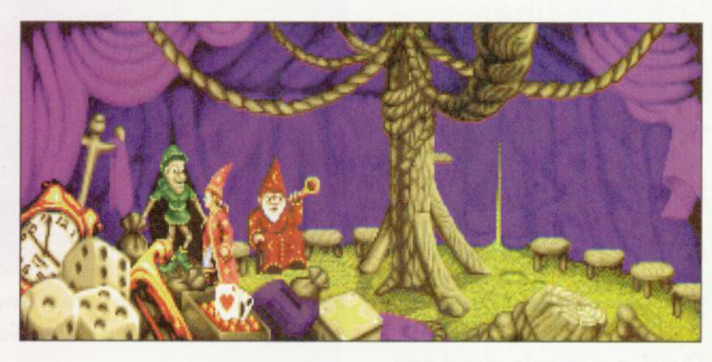
Es werde Licht

Die Riesenspinne wurde vom Regen ja weggeschwemmt, aber in der Kanalisation ist es für meinen Geschmack einfach zu dunkel. Klar, daß mich mein Weg deshalb zum technikbegeisterten Tierhändler führt, bei dem ich ein Glas mit leider ziemlich funzeligen Glühwürmchen gesehen hatte. Um die Jungs auf Trab zu bringen, grabsche ich mir mit dem Gummihandschuh die elektrische Schildkröte. Rein damit in den einzelnen Käfig.

Kaum schmeiße ich die Tiermischmaschine per Knopfdruck an, erscheint mit viel Getöse auf der anderen Seite in einem Käfig eine ganz normale Schildkröte und in einem anderen ein elektrischer Aal. Letzteren lasse ich, wo er ist, die erstgenannte ersetze ich durch das Glas mit den Glühwürmchen. Ein zweiter Durchgang mit der Maschine – diesmal jedoch in die andere Richtung –, und ich erschaffe die strahlendsten Glühwürmchen aller Zeiten.

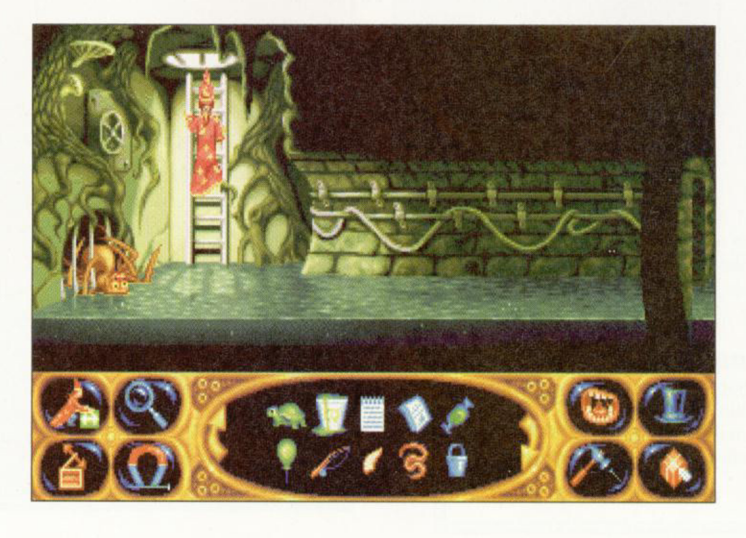
Uhhh, jetzt wird's gruselig. Ich komme mir vor wie ein echter Höhlenforscher in den Kavernen der Kanalisation. Gott sei Dank, da ist der Ausgang (und die tote Riesenspinne). Wohin jetzt? – Nach rechts wäre erst mal ganz gut, da kann man an einer Brücke superstinkenden Sumpfschlamm rausholen, wenn man sich mit einem Bungee-Seil ans Geländer bindet (wußte gar nicht, daß ich so sportlich bin). Das Schwert kann ich erst aus dem Stein ziehen, wenn ich ein königliches Mal trage, und die Euer Merkwürden Dame links will eine königliche Rob(b)e.

Rob(b)e? Okay, angeln wir halt mal einen Fisch für das Vieh, wenn wir schon mal hier am See sind. Echt, nix als Arbeit. Aber was soll's – ich will ja schließlich irgendwann einmal wieder in meine eigene Dimension zu all den tollen Mädels zurück. Seufz!



Voller Begeisterung rührt der Sumpfling meinen Supermatsch in seine Suppe. Muß ja eine potente Mischung ergeben, denn das Zeugs fliegt mit Karacho in die Luft. Sumpfling ist total baff ob dieser Wirkung, aber leider nicht baff genug, um mir eine Portion von dem übelst stinkenden Mix zu ersparen. Stinken – das ist das Stichwort: Nix wie hin zum Scherzartikelmacher, denn mit dem Zeug wird seine Stinkbombenrezeptur bestimmt ein umwerfender Erfolg.

Gesagt, getan. Nach Gebrauch der Stinkbombe ist das Wartezelt angenehm leer. Das heißt: nicht ganz. Der schwerhörige Zauberer mit dem Schnupfen war leider immun gegen den Angriff auf die Geruchsnerven und muß schleunigst unschädlich gemacht werden. Also grabsche ich mir das zurückgebliebene Zauberbuch und schütte einen Teil des schnell trocknenden Sumpfshakes aus der Juniortüte in sein Hörrohr.



Keine Sekunde zu früh, denn jetzt endlich geht das Vorzaubern los, und die Prüflinge werden der Reihe nach aufgerufen. Da ich mich als einziger melde, darf ich dann auch tatsächlich eintreten und den König mit meinen Künsten verzaubern. (Über den genauen Hergang dieser Katastrophe decken wir gnädig den Mantel des Schweigens ...)

Nur soviel sei noch gesagt: Kaum habe ich mich beim Tätowierer zum Mitglied der königlichen Familie stempeln lassen und die Dose BedFull organisiert, schlägt das Schicksal wieder unbarmherzig zu und läßt mich in Ketten auf dem Piratenschiff von Long John Silver landen. Oh Gott, wo soll das noch alles enden ... ❑

ah

PACKEN UND ENTPACKEN VON SPIELINSTALLATIONEN

Einpacken bitte

WERKSTATT

Spielinstallationen auf der Festplatte gehören zu den dicksten Brocken Software überhaupt. Wer sich Luft für neue Spiele schaffen will, der muß die alten in der Regel entfernen. Daß es auch anders geht, beweist dieser Beitrag.

Daß ein Spiel auf CD-ROM daherkommt, bedeutet noch lange nicht, daß es auch von CD-ROM betrieben wird. Aus Performancegründen kopieren viele Installationsprogramme nicht nur eine Handvoll Konfigurationsdateien auf die Platte, sondern nicht selten gleich den kompletten CD-Inhalt. Die CD-ROM wird damit häufig zum reinen Transportmedium degradiert; die Unendlichkeit der Festplatte ist heute mehr gefordert denn je.

Was aber tun, wenn das neueste Top-Game absolut nicht mehr auf die Platte paßt? Soll man etwa sein Leib- und Magen-Adventure, das man nun glücklich beherrscht, dafür löschen? Oder trennt man sich statt dessen vom letzten noch verbliebenen Anwendungsprogramm (und vom zugehörigen Windows gleich mit)?

Die Antwort lautet: Weder noch! Denn vor das Löschen haben die Computergötter bekanntlich das Packen gesetzt. Damit lassen sich umfangreiche Installationen – wenn sie mal gerade nicht gebraucht werden – auf einen Bruchteil ihres ursprünglichen Datenvolumens reduzieren und im Bedarfsfall relativ zügig wiederherstellen.

```
E:\BOP>pack
Originaldatei(en) löschen[J,N]?J
Unterverzeichnisse mitarchivieren[J,N]?J

Creating archive : !archiv.LZH

==>  98% BOP-HELP.EXE oo
==>  96% DEALERS.EXE  oo
==>  57% LICENSE.DOC  o
==>  37% ORDER.FRM    o
==>  57% APOGEE.BAT   o
==>  64% BOPPIN.CFG   o
==>  66% SETUP.EXE    ooo
==>  54% BOPPIN.EXE   oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
==>  89% BOPPIN.RES   oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
==>  23% BOPPIN1.LVL  oooo
==>  23% BOPPIN2.LVL  oooo
==>  25% BOPPIN3.LVL  oooo
==>  24% BOPPIN4.LVL  oooo
Selbstextrahierende Archivdatei erstellen[J,N]?N

E:\BOP>
```

Bild 1: Mit der einfach zu bedienenden Stapeldatei PACK.BAT verlieren Packprobleme ihren Schrecken

```
@echo off
 set Matrix=%1
 if "%1"=="" set Matrix=*.*
 set Archiv=%2
 if "%2"=="" set Archiv=archiv
 set Parm1=a
 set Parm2=

 choice /c:jn Originaldatei(en) löschen
 if not errorlevel 2 set Parm1=m

 choice /c:jn Unterverzeichnisse mitarchivieren
 if not errorlevel 2 set Parm2=/rx

:DoIt
 lha %Parm1% %Parm2% %Archiv% %Matrix%

 choice /c:jn Selbstextrahierende Archivdatei\
erstellen
 if errorlevel 2 goto Ende
 lha s /x !%Archiv%
 del !%Archiv%.lzh

:Ende
 echo.
```

Listing 1: PACK.BAT komprimiert auf Nachfrage nicht nur alle Dateien eines Verzeichnisses, sondern auch dessen Unterverzeichnisse. Der Platzbedarf komplexer Spielinstallationen läßt sich damit ohne "Packer-Diplom" auf einen Bruchteil reduzieren

Komplizierte Packer?

Packprogramme sind fast ausschließlich in der Shareware zu finden. Die bekanntesten Vertreter dieser eher unauffälligen Software-Spezies sind LHa(rc), ARJ, ZOO und das Gespann aus PKZip und PKUnzip. Obwohl sie nahezu auf jedem Rechner zu finden sind, werden die ausschließlich von der DOS-Kommandozeile zu startenden Programme in der Praxis eher selten eingesetzt. Ein Grund dafür ist sicherlich in der komplizierten Befehlssyntax zu suchen, die die Kenntnis vieler Parameter und Befehlsoptionen erfordert.

So weist allein die nicht mehr ganz taufrische ARJ-Version 2.41 über 20 Kommandos und mehrere hundert Optionen für so exotische Aufgaben wie das Packen über mehrere Disketten hinweg, für verschiedene Kompressionsgrade und -methoden, für das Umbenennen von Dateien innerhalb der Archivdatei, die Anzeige einer grafischen Fortschrittsanzeige und vieles mehr auf.

Der für dieses Projekt gewählte Packer LHa (Version) 2.55 gibt sich da mit seinen 12 Kommandos und 18 Optionen deutlich übersichtlicher. Trotzdem wollen wir Euch nicht zumuten, die immer noch reichlichen Parameteransprüche "von Hand" zu bedienen. In zwei Stapeldateien eingebettet, verliert LHa alle seine möglichen Schrecken.

Einpacken mit Komfort

Aufgabe der Stapeldatei PACK.BAT (Listing 1) ist es, sowohl einzelne Dateien als auch komplette Verzeichniszweige auf einfachste Art zu komprimieren. An die Stelle komplexer Befehlskonstruktionen treten einfache Ja/Nein-Abfragen, die im Dialog sicher beantwortet werden können (der dabei zum

```
@echo off
 set Matrix=%1
 if "%1"=="" set Matrix=*.lzh

 for %%d in (%Matrix%) do lha x %%d
 del %Matrix%

:Ende
 echo.
```

Listing 2: UNPACK.BAT ist das Gegenstück zu PACK.BAT. Die Stapeldatei "entpackt" den Inhalt komprimierter Archivdateien im Handumdrehen

Einsatz kommende CHOICE-Befehl erfordert übrigens mindestens die MS-DOS-Version 6.0).

So fragt die Stapeldatei beispielsweise, ob die zu packenden Dateien nach der Archivierung gelöscht werden sollen, was man - wenn es um Platzgewinn geht - in der Regel mit "j" (für "Ja") beantworten wird. Die nächste Frage ermittelt, ob eventuelle Unterverzeichnisse, die man bei Spielinstallationen fast immer antrifft, gleich mitgepackt werden sollen. Die letzte Frage schließlich ermöglicht die Umwandlung der gepackten Archivdatei in eine "selbstextrahierende" EXE-Datei, die sich ohne Packerhilfe - nur durch Eingabe des Dateinamens - wieder dekomprimieren läßt.

Anhand der gegebenen Antworten setzt PACK.BAT von sich aus die richtigen LHA-Kommandos und Optionen, so

Pack as pack can

Das hinter dem Packen (alias Komprimieren, alias Archivieren) stehende Prinzip ist relativ einfach. Die meisten Dateien enthalten mehr oder weniger viel "Luft" in Form von sich wiederholenden Informationen. Wenn ein Text beispielsweise fünf aufeinanderfolgende Leerzeichen enthält, dann beansprucht diese Information in der zugehörigen Datei fünf Byte Speicherplatz. Wenn man statt dessen nur die Anzahl der Wiederholungen registriert, dann benötigt dieselbe Information im günstigsten Fall nur noch zwei Byte, nämlich eines für das Zeichen selbst und eines für dessen Häufigkeit. Ausgefeilte Algorithmen registrieren und speichern auch solche Wiederholungen (Redundanzen), die nicht unmittelbar aufeinander folgen.

Wenn auch der Grad der möglichen Komprimierung von Dateityp zu Dateityp höchst unterschiedlich ist, so kann man im Durchschnitt von einem Faktor 3 ausgehen. Das heißt, daß sich der Informationsgehalt von 100 ungepackten Byte im Schnitt auf ganze 33 Byte verdichten läßt.

Positive Nebenwirkung

Da DOS-Dateien nicht byteweise, sondern nur in mindestens 512 Byte großen Sektoren speichert, bedeuten viele Dateien auch viel Platzverschwendung. Wenn man davon ausgeht, daß jeder letzte Sektor einer Datei nur zur Hälfte gefüllt ist, dann ergibt sich daraus ein Platzverlust von durchschnittlich 256 Byte pro Datei. Große Festplatten mit GByte-Kapazitäten verschwenden gar ein Mehrfaches dieses Betrags, da sie bis zu 4 KB große Sektoren aufweisen.

Da die Arbeitsweise der meisten Packprogramme darin besteht, mehrere oder gar alle Dateien eines Verzeichnisses in einer einzelnen Archivdatei zusammenzufassen, bringt das Packen auch jenseits aller ausgefeilten Kompressionsalgorithmen deutlichen Platzgewinn, da der in vielen Sektoren brachliegende Speicherplatz anschließend wieder vollständig zur Verfügung steht.

Topaktuell ...



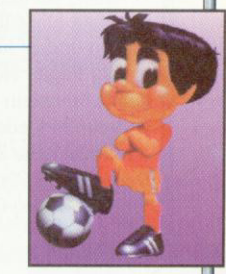
Erben der Erde

... vor einem Jahr

Börsencrash in der Spielebranche. Kaum eine hitverdächtige Neuerscheinung aus dem Oktober '94 konnte sich lange in den Charts behaupten. Das Adventure **Erben der Erde** von New World Computing blieb in den Regalen. Ascons **Hanse - Die Expedition** lief trotz gutem Update zum Klassiker ebenfalls schleppend. Der Flugsimulator **Overlord** von Virgin bescherte der Firma einen klassischen Flop. Einziger Lichtblick war **Betrayal at Krondor** von Dynamix, ein innovatives Rollenspiel in Quasi-Echtzeit.

... vor zwei Jahren

Soccer Kid von Krisalis zeigte, daß es auch noch Varianten im Jump'n'Run-Genre gibt. Eher klassisch kam **Prehistorik 2** von Titus. Der Spielspaß war bei beiden Games enorm. **Micro Machines** von den Codemasters überzeugte zum ersten Mal auf dem Mega Drive. Der Grundstein zu einem Kult-Rennspiel war gelegt. Rollenspieler legten das Super-NES-Pad nicht mehr aus der Hand. Dafür sorgte **Shadowrun** von Data East.



Soccer Kid

... vor drei Jahren

Kyrandia verzauberte die Adventure-Spezies mit märchenhafter Story und traumhafter Grafik. Hersteller Westwood landete einen Volltreffer mit einer Story, die mittlerweile in die dritte Fortsetzungsrunde geht. Die Vorzeige-Golfsimulation **Links 386 Pro** kam in die Läden. Access setzte damit einen Standard, der bis heute unerreicht ist. **B-17 Flying Fortress** lief unter dem Titel "Die etwas andere Flugsimulation" und kam beim Publikum gar nicht an. Microproses Idee, einen kompletten Bomber zu dirigieren, erforderte eine zu komplizierte Steuerung.



Links 386 Pro

... vor vier Jahren

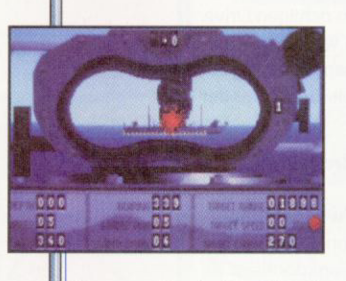
Segas Aushängeschild **Sonic the Hedgehog** erblickte das Licht des Monitors. Auf dem Mega Drive war es ein Dauerbrenner. **Mega Lo Mania** (Imageworks) ließ den Spieler auf dem Amiga zum Gott werden. Die Idee, eine eigene Welt mit eigenen Menschen zu befehligen, brachte der Firma viel Ansehen. Für den PC kam **Winzer** auf den Markt. Hersteller Starbyte machte diese Wirtschaftssimulation zum Dauerbrenner.



Sonic the Hedgehog

... vor fünf Jahren

Lost Patrol von Ocean brachte den Amiganern richtiges Action-Strategie-Feeling. Eine Elitetruppe durch den Dschungel zu führen, das war wirklich neu. **Shadow of the Beast II** (Psygnosis) war eine Neuauflage par excellence: ein Jump' n'Run, das monatelang die Charts beherrschte. **Flight of the Intruder** legte den Grundstein für die Flugprofis von Spectrum Holobyte. **Prince of Persia** flimmerte zum ersten Mal über die PC-Monitore. Broderbund landete damit einen Volltreffer. **Silent Service II** war ein Muß für Simulationsfreaks. Microproses PC-U-Boot-Sim war maßgebliches Vorbild für alle Nachfolger.



Silent Service II

... vor acht Jahren

Vermeer von Ariolasoft legte den Grundstein für ALLE Wirtschaftssimulationen: Das C-64-Game aus deutschen Landen gehörte zu den meist(raub)kopierten Games.

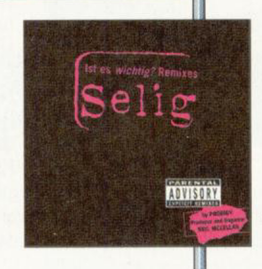


Vermeer

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt

Audio-Spuren

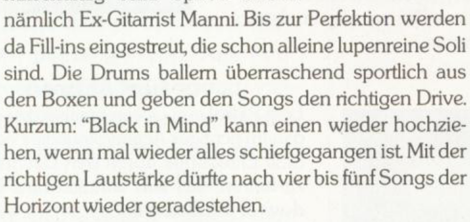
gehört von Marcus



Selig: Hier (Sony Music)
Endlich wieder einmal eine deutsche Rockband, die es wagt, mit deutschen Texten zu kommen. Die Hamburger Band steht ganz im Zeichen des langsamen Grunge (Pearl Jam, Stone Temple Pilots). Markante Elemente sind rockige Gitarren und ein Drumset in Zeitlupe. Der Baß vermittelt zwischen beiden und ist klar für die Akzente zuständig. Textmäßig liegen sie meist bei den Zweierkisten zwischen Männlein und Weiblein aus der Sicht erstgenannter. Auf jeden Fall ist die "Hier" was Gefühlvolles für die nette Zweisamkeit. Natürlich steht der Hit "Ist es wichtig?" mit auf dem Spielplan. Mit "Chance" gibt's eine Maxi-CD als Bonus zum Hauptwerk.



Die Krupps: Odyssey of the Mind
(Music for Nations)
Das nenne ich Konsequenzen aus der letzten Scheibe ziehen: Statt Techno im Heavy-Gewand werden jetzt noch zwei, drei andere Genres nach Ideen durchforstet. Größtenteils steht mit der "Odyssey of the Mind" Hardcore-Techno ins Haus. Elektronischer Death-Metal reiht sich an Post-Punk im Sample-Galopp. Die neue Krupps sollte bei der nächsten Techno-Party eigentlich nicht fehlen. Nix für Swimming-Pool-Parties, eher was für stillgelegte U-Bahn-Schächte, nudge, nudge!



Rage: Black in Mind
(GUN Rec.)
Nach über zehn Jahren Rage bekommt die Band aus Deutschland neue Farbe. Statt brachialem Metal-Unwetter nun auch gediegene, melodiöse Töne. Vielleicht mag da die Verstärkung aus Griechenland mitschuldig sein. Spirou ersetzt nämlich Ex-Gitarrist Manni. Bis zur Perfektion werden da Fill-ins eingestreut, die schon alleine lupenreine Soli sind. Die Drums ballern überraschend sportlich aus den Boxen und geben den Songs den richtigen Drive. Kurzum: "Black in Mind" kann einen wieder hochziehen, wenn mal wieder alles schiefgegangen ist. Mit der richtigen Lautstärke dürfte nach vier bis fünf Songs der Horizont wieder geradestehen.



Funkdoobiest: Brothas Doobie
(Sony Music)
Also, wenn es so was wie ne klassische Jam-Session beim Hip Hop gibt, dann sind Funkdoobiest da ganz dicht dran. "Superhoes" hat streckenweise echte Frank-Zappa-Qualitäten. Eigentlich hätten die Jungs den Beat durchlaufen lassen können – da ändert sich die ganze Scheibe durch nicht die Bohne was. Aber was da drübergemixt wird, ist schon richtig abgehoben. Schräg und cool! Funkdoobiest hebt sich erfrischend aus dem Rap-Einheitsbrei heraus. Hier hat jeder Song sein Erkennungszeichen.

daß die Befehlssyntax von PACK.BAT

```
pack Dateiname Archivname
```

überschaubar bleibt. Für "Dateiname" könnt Ihr jeden gültigen Dateinamen angeben, der auch die üblichen Jokerzeichen "*" und "?" enthalten darf. (So würden zum Beispiel nach Angabe des Dateinamens "*.exe" sämtliche Programmdateien des aktuellen Verzeichnisses gepackt.) "Archivname" bezeichnet den Namen der Archivdatei, die alle angegebenen Dateien in gepackter Form enthält. Hier gebt Ihr einen beliebigen, maximal acht Zeichen langen Dateinamen an; die LHa(rc)-übliche Endung ".lzh" könnt Ihr weglassen. Ein korrekter PACK-Aufruf wäre also

```
pack *.mov movies
```

wodurch sämtliche Dateien mit der Endung ".mov" in die Archivdatei MOVIES.LZH gepackt würden. Falls Ihr PACK.BAT ohne Parameter aufruft, ergänzt die Stapeldatei automatisch die Dateinamensangabe "*.*" (alle Dateien) und den Archivnamen ARCHIV.LZH.

Die weitaus einfacher gebaute Stapeldatei UNPACK.BAT (Listing 2) ist – Ihr habt es erraten – das Gegenstück zu PACK.BAT und widmet sich dem unkomplizierten Entpacken. Im Anschluß an die Entpackarbeit löscht die Stapeldatei auch gleich die dann überflüssig gewordene Archivdatei (ängstliche Naturen können statt dessen eine CHOICE-Einzelfallabfrage nach dem Vorbild von PACK.BAT realisieren). Die simple Befehlssyntax

```
unpack Archivname
```

erfordert als einzigen Parameter den Dateinamen der gewünschten Archivdatei. Sofern sich mehrere Archivdateien im aktuellen Verzeichnis befinden, könnt Ihr wieder Jokerzeichen einsetzen. So entpackt

```
unpack mov*.lzh
```

alle Archivdateien, deren Dateiname mit den Buchstaben "mov" beginnt (MOVIES.LZH, MOV3.LZH etc.). Sofern Ihr kein Archiv angebt, ergänzt die Stapeldatei automatisch die Dateinamensangabe "*.lzh", wodurch sämtliche LHa-Archive im aktuellen Verzeichnis entpackt werden.

Für das Funktionieren beider Stapeldateien muß die LHa-Programmdatei LHA.EXE (ab Version 2.55) in einem Verzeichnis vorhanden sein, dessen Name in der PATH-Angabe der Startdatei AUTOEXEC.BAT enthalten ist. Im Zweifelsfall solltet Ihr LHA. EXE in das DOS-Verzeichnis kopieren. ❑

m

Stapeldateien

Stapel- oder Batchdateien sind Textdateien, deren Inhalt aus DOS-Befehlen, Programmaufrufen, programmiertechnischen Schleifen, Abfragen und logischen Verzweigungen bestehen kann. Wenn die Stapeldatei durch Eingabe ihres Dateinamens gestartet wird, arbeitet das Betriebssystem den Inhalt Zeile für Zeile ab.
Um eine Stapeldatei zu erzeugen, tippt Ihr das abgedruckte Listing mit einem Editor (z.B. EDIT.COM) ab. Dabei müßt Ihr darauf achten, jede *vollständige* Listingzeile mit der Eingabetaste zu beenden. Sofern überlange Listingzeilen nicht in eine Druckzeile passen, kennzeichnen wir den Umbruch mit dem Backslash-Zeichen "\", das Ihr beim Abtippen weglassen müßt. Setzt die Eingabe statt dessen unmittelbar mit der nächsten Druckzeile fort. Falls nichts anderes angegeben ist, speichert Ihr die Stapeldatei unter dem genannten Namen in Eurem DOS-Verzeichnis ab.

Werkstatt-Tips

Auch als PC-Spieler bekommt man es von Zeit zu Zeit mit den Tücken der Technik zu tun. Damit Euch das Schicksal dann nicht auf dem linken Fuß erwischt, liefern wir Euch regelmäßig Tips, Tricks und Pannenhilfe.

Schlampige "Installateure"

Oft wirkt es sich fatal aus, wenn ein ursprünglich für den Vertrieb auf Disketten konzipiertes Installationsprogramm ohne Anpassungen für die CD-ROM-Version benutzt wird. Beim Kopieren auf CD-ROM erhalten nämlich alle betroffenen Dateien automatisch ein Schreibschutzattribut verpaßt, das jeden Schreibzugriff auf den nicht veränderbaren Datenträger zuverlässig verhindert.

So weit, so gut. Wenn bei der Installation aber auch Konfigu-

```
set FAKTOR=%1
if "%FAKTOR%"=="" set
FAKTOR=1440
format a: /f:%FAKTOR%
```

Listing 1: Die Stapeldatei F.BAT ermöglicht das komfortable Formatieren aller Diskettenformate

rationsdateien von der CD-ROM auf die Festplatte kopiert werden, dann muß deren Schreibschutz vom Installationsprogramm entfernt werden, da notwendige Veränderungen an den Dateien (das Eintragen der aktuellen Soundkartenkonfiguration etwa) ansonsten unmöglich sind und zwangsläufig zum Scheitern der Installation führen.

Wenn das passiert, ist guter Rat teuer. Zwar ließe sich der Schreibschutz einer Datei mit einem DOS-Befehl leicht beseitigen; das erneute Starten der fehlerhaften Installationsroutine würde aber die "entschützte" Datei sofort wieder mit dem geschützten Original überschreiben. Die einzige (dornenreiche) Lösung für solch einen Fall bestünde dann darin, den kompletten Inhalt der CD-ROM in ein Festplattenverzeichnis zu kopieren, die Schreibschutzattribute zu löschen und einen erneuten Installationsversuch von Festplatte zu starten.

Wenn dieses Vorgehen an einem Kopierschutz oder aus Platzmangel scheitert, bleibt dem Selbermacher nur das manuelle Verändern der Konfigurationsdateien, deren Aufbau dazu gut dokumentiert sein muß. Dazu lädt man die Datei (im Beispiel MUSTER.INI) mit

```
edit muster.ini
```

in den DOS-Editor und nimmt darin die notwendigen Textanpassungen vor. Damit das Abspeichern der Datei nicht wieder am Schreibschutz schei-

```
ren darkpilo.cfg
darkpilo.bak
ren darkpilo.cht
darkpilo.cfg
dark.exe
ren darkpilo.cfg
darkpilo.cht
ren darkpilo.bak
darkpilo.cfg
```

Listing 2: Mit CHEAT.BAT habt Ihr die Wahl, ob Ihr Dark Forces ehrlich oder mit Hilfe eines fremden Savegames spielen wollt

tert, muß dieser zuvor mit

```
attrib -r muster.ini
```

entfernt worden sein. Die hier genannten Methoden sind jedoch nur Notlösungen für ganz Eilige. Da derart schlampige Installationsroutinen ein Spiel prinzipiell unbrauchbar machen, sollte man beim Verkäufer (bzw. Hersteller) auf unverzügliche Nachbesserung bestehen – besser noch sein Geld zurückverlangen. ❑

rm

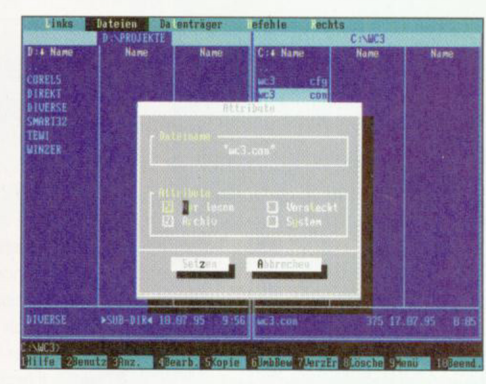


Bild 1: Mit DOS-Oberflächen wie dem Norton Commander lassen sich Schreibschutzattribute wesentlich komfortabler als mit dem ATTRIB-Befehl löschen







Soundkarte brummt

Wer den Ausgang seiner Soundkarte mit einer Stereoanlage verbindet, der kommt nicht immer in den Genuß eines ungetrübten Hörerlebnisses. Insbesondere in leisen Musikpassagen läßt sich nicht selten ein mehr oder weniger deutliches Brummen vernehmen. Mögliche Ursachen dafür gibt es viele, Abhilfen zum Glück auch:

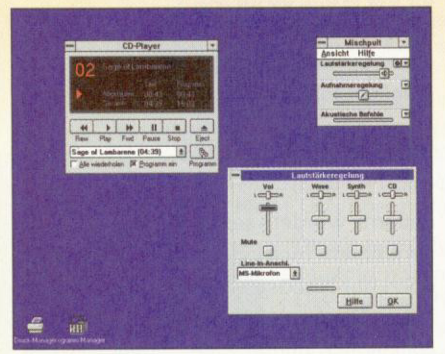


Bild 2: Wenn die an die Stereoanlage angeschlossene Soundkarte Brummgeräusche (re-)produziert, dann hilft die Lautstärkeverminderung per Regler-Software oft nur wenig

- Wenn man es mit einer Soundkarte zu tun hat, die über einen eingebauten Leistungsverstärker verfügt, dann hilft oft schon das Heruntersetzen der Ausgangslautstärke. Die Regelung sollte jedoch ausschließlich am Lautstärkeregler auf dem Abschlußblech der Soundkarte vorgenommen werden.
- Für die Verbindung zwischen Soundkarte und Stereoanlage sollte man am besten ein hochwertiges abgeschirmtes Kabel aus dem Hifii-Zubehör verwenden.
- Besitzt die Soundkarte keinen eigenen Leistungsverstärker, dann solltet Ihr (bei gezogenem Netzstecker!) überprüfen, ob die Soundkarte vielleicht in unmittelbarer Nähe des Rechnernetzteils steckt. Möglichen Einstrahlungen von dort entgeht Ihr dann unter Umständen durch ein Versetzen der Soundkarte in einen anderen Steckplatz.

Herzlichen Glückwunsch, lieber **Marc Rudolph**. Als einziger Kandidat im Lostopf mit den Lesertips dieses Monats gewinnst Du automatisch das ausgelobte Jahresabo der PC Spiel.

- Werden Rechner und Stereoanlage am gleichen Stromkreis betrieben, dann kann das bei einem billigen Kartendesign zu einem Rückkoppelungseffekt führen, der sich als Brummen bemerkbar macht. Abhilfe bringt dann nur das Ausweichen auf getrennte Stromkreise. Hier sollte man sich an einen Elektrofachmann wenden.
- Wichtig ist auch die Wahl des richtigen Verstärkereingangs an der Stereoanlage. Phonoeingänge (für Plattenspieler) besitzen in der Regel einen Entzerrer und/oder Vorverstärker, der einen anderen Eingangspegel erfordert. Hier sollte man auf einen anderen Eingang (etwa CD, Aux oder Tuner) ausweichen.

Marc Rudolph/rn

Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:



Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

Formatieren mit Format

Auch im nun langsam ausgehenden 20. Jahrhundert gehört das Formatieren von Disketten zu den umständlichen Pflichten eines jeden Computerbenutzers.

Erst MS-DOS-Versionen ab 6.0 bieten wenigstens etwas Komfort: eine hinter dem Befehlsparameter "/f:" angegebene Zahl, die die gewünschte Zielkapazität der Diskette beschreibt. So gelingt das Formatieren einer 360-KB-Diskette in einem 1,2-MB-Laufwerk mit

```
format a: /f:360
```

ohne Probleme. Mit Hilfe der in Listing 1 abgedruckten Stapeldatei, die Ihr unter dem Namen F.BAT im DOS-Verzeichnis abspeichern solltet, wird die Formatierarbeit sogar noch komfortabler. Um mit F.BAT beispielsweise eine 720-KB-Diskette in Eurem 1,44-MB-Laufwerk (A:) zu formatieren, müßt Ihr neben dem Befehlsnamen "F" nur noch den entsprechenden Formatfaktor angeben:

```
f 720
```

Sofern Ihr auch den Formatfaktor weglaßt, stellt die Stapeldatei automatisch den Vorgabewert "1440" ein.

rn

160	einseitige 5,25-Zoll-Diskette mit 160 KB Kapazität
180	einseitige 5,25-Zoll-Diskette mit 180 KB Kapazität
320	doppelseitige 5,25-Zoll-Diskette mit 320 KB Kapazität
360	doppelseitige 5,25-Zoll-Diskette mit 360 KB Kapazität
720	doppelseitige 3,5-Zoll-Diskette mit 720 KB Kapazität (DD)
1200	doppelseitige 5,25-Zoll-Diskette mit 1,2 MB Kapazität (HD)
1440	doppelseitige 3,5-Zoll-Diskette mit 1,44 MB Kapazität (HD)
2880	doppelseitige 3,5-Zoll-Diskette mit 2,88 MB Kapazität (UHD)

Ab MS-DOS 6.0 wird die Formatierung von Disketten dank einheitlicher Formatfaktoren erheblich vereinfacht

Dark Forces – Mogeln oder nicht mogeln?

Wer im CompuServe oder anderen Online-Diensten stöbert, findet reichlich "Savegames" – von erfahrenen Spielern abgespeicherte Spielstände, die es Neulingen ermöglichen, an nahezu beliebiger Stelle in ein Spiel einzusteigen. Wer in Dark Forces von der Vorarbeit anderer profitieren möchte, der überschreibt seine originale Spielstanddatei DARKPILO.CFG mit der eines "Profis" ... – und verbaut sich damit (abgesehen von der Möglichkeit einer Neuinstallation) jede Chance auf eine Rückkehr zur Unschuld.

Eine kleine Stapeldatei ermöglicht dem vorwiegend ehrlichen Spieler gelegentliche Ausflüge in das Land des Mogelns, die ohne Auswirkung auf eigene Spielstände bleiben. Dazu hackt Ihr die in Listing 2 abgedruckte Textdatei in einen Editor (z.B. EDIT.COM) und speichert sie unter dem Namen CHEAT.BAT im Dark-Forces-Verzeichnis ab.

Vor dem ersten Aufruf von CHEAT.BAT müßt Ihr die fremde Savegame-Datei unter dem Namen DARKPILO.CHT ebenfalls in das Dark-Forces-Verzeichnis kopieren (die originale DARKPILO.CFG muß erhalten bleiben). Künftig habt Ihr dann die Wahl: Wollt Ihr ehrlich sein, dann startet Ihr Dark Forces wie gehabt mit:

```
dark
```

Wollt ihr ausnahmsweise mal mogeln, dann tippt Ihr statt dessen:

```
cheat
```

rn

Multimedia-CD-ROM/ Audio-CD
Für PCs und Musik-CD-Player

DIE MULTIMEDIALE ZEITREISE

Musik Videos Infos Charts

Erhältlich in den Musik- und Computer-Abteilungen der großen Kaufhausketten, sowie im guten Fachhandel

Rolling Stones 1968

ROCK AROUND THE SIXTIES

MIT RTL IN DIE 60´ER

36 Original Sounds aus den 60´er Jahren wie z.B.:

1960-63
Chris Montez – Let's dance
Tokens – Tonight I fell in love
Lee Dorsey – Working in a Coalmine



Beatles 1962

90 Minuten UNTERHALTUNG "PUR "!

- Für den Musikfan: Original-Musikstücke und Biographien der Interpreten
- Inkl. der deutschen, englischen und amerikanischen Musik-Charts dieses Jahrzehntes
- Auf Windows 95 (TM) lauffähig inkl. Autorun-Funktion
- 36 Original-Tophits in Superqualität auf 3 CD´s
- Doppelnutzen: Für Ihre Steroanlage als einmalige Musik-Collection + für Ihren PC als Multimedia-CD-ROM.
- Es erwarten Sie mehr als 1 1/2 Stunden beste Video-Unterhaltung
- Multimedia-Datenbank mit den wichtigsten Ereignissen des Jahrzehntes in Text und Bild


Superstarfighter F-104 G 1966

1964-66
Lee Dorsey – YA YA
Jimmy Clanton – Venus in Blue Jeans
Archie – Sugar, Sugar


Jassir Arafat 1969

Vol.1 1960-63
Vol.2 1964-66
Vol.3 1967-69

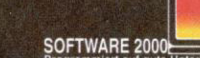
1967-69
Ben E. King – Stand by me
Percy Sledge – When a man loves a woman
Sam & Dave – Soul Man

Fragen Sie nach unserem 50'ER-Jahre Paket. 3 CD's zu einem sensationellen Preis von NUR 49,95 DM

JE VOLUME
29,95 DM

NICE MUSIC COMPANY





MicroVision Software Partner GmbH

MicroVision GmbH * Stad 35 * 37269 Eschwege
Tel.: 05651 / 7485-0 Fax: 05651 / 500 39

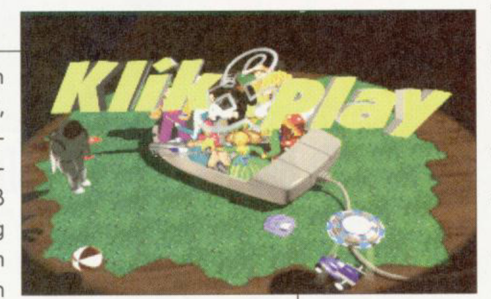
Spiele und ich

Klik&Play im Handumdrehen

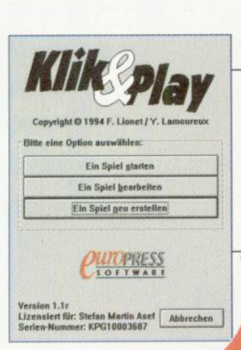
von François Lionet, dem Autor von Klik&Play
(ins Deutsche übertragen von Stefan Martin Asef)

WERKSTATT

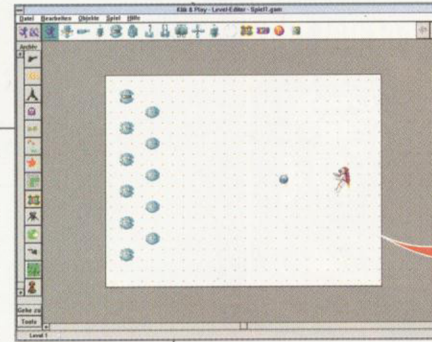
Klick, klick, klick: Eure selbstgeschaffenen Spielfiguren fangen an, über den Bildschirm zu laufen. Klick, klick, klick: Schon fliegen die blauen Bohnen. Klick, klick, klick: Da sind die Anzeigen für Punkte und Leben. Ein letzter Klick, und Ihr könnt Eure Freunde verblüffen – oder sogar Eure Eltern ("Mein Kind ist ein Computergenie!"). Ruhm, Reichtum, Mädchen (Jungen), schnelle Autos ... – die Welt liegt zu Euren Füßen. O.K., ich habe ein wenig übertrieben: Den Erfolg beim anderen Geschlecht kann Klik&Play (K&P unter Freunden) nicht garantieren. Aber wahr ist, daß Ihr mit einer Handvoll Klicks Bewegung in alle möglichen Dinge auf dem Bildschirm bringen könnt, unterstützt von passenden Sounds, und daß Ihr mit Hilfe des Programmpakets jede Form von Spiel herstellen könnt – ausgelassene Spiel, verrückte Spiele und – wer weiß – vielleicht sogar spielbare Spiele! Ich helfe Euch ein wenig beim Anfangen: Folgt einfach den Pfeilen zum fertigen Spiel.



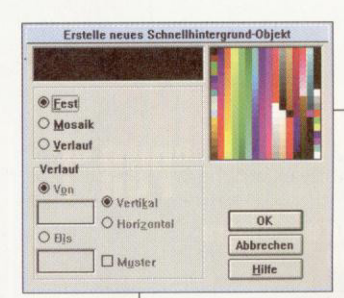
Nehmt die Maus in die eine, ein Döschen Bier in die andere Hand, und laßt Eurer kreativen Energie freien Lauf. Noch eine Kleinigkeit, bevor's richtig losgeht: Eine Idee muß her! Und ehe Ihr Euch stundenlang von Zweifeln lähmen laßt: Ein "Breakout" oder doch lieber ein Shoot'em-Up? Warum eigentlich nicht beides in einem? Statt Bösewichter aufeinander schießen zu lassen, bringen wir einfach einen Ball ins Spiel. Na, hört sich das cool an? So eine Art "Die Erben des Break'em-Up"? Legen wir doch einfach los!



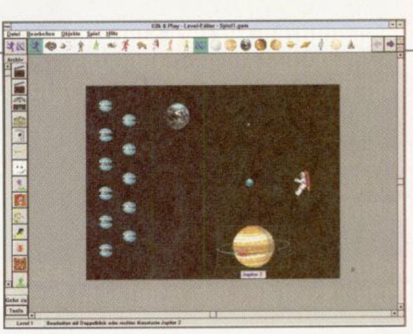
Gleich raus aus dem Startmenü! Mit *Ein Spiel neu erstellen* geht's ins Drehbuch-Menü und von dort (Rahmen 1 auswählen) mit *Gehe zu* zum Level-Editor.



Greift Euch mit Hilfe der Maus einen "Weltraumspaziergänger" aus Bibliothek Nr. 13, "Der Weltraum", und setzt ihn rechts im Spielfeld ab. Das gleiche macht Ihr mit der "Großen Blase" aus Bibliothek Nr. 6, "Himmel, Erde, Feuer und Wasser". Zuletzt werden noch Mengen von "Power-up-4" (aus der Power-up-Bibliothek Nr. 40) auf der linken Spielfeldseite plaziert (rechte Maustaste benutzen). Und noch ein Tip: Schaltet vorher die Rasterpunkte ein (*Bearbeiten/Programmeinstellungen* ...), und alles ordnet sich wie von selbst.

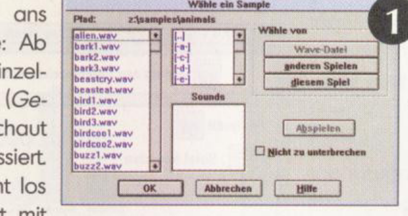


Der Hintergrund ist vielleicht noch eine Spur zu hell für ein Weltraumspiel, findet Ihr nicht? Am besten, wir füllen die Spielfläche mit einem Hintergrundobjekt. Klickt auf *Tools/neues Schnellhintergrund-Objekt erstellen*, wählt eine passende Weltraumfarbe, und bestätigt mit *OK*. Plaziert das Hintergrundobjekt in die linke obere Ecke, und benutzt die Griffe (Mausklick rechts, *Größe ändern* ...), um es auf die gesamte Spielfläche zu vergrößern. Nun solltet Ihr vielleicht noch ein paar Objekte hinzufügen – z.B. die "Erde" und den "Jupiter 2" aus der Bibliothek Nr. 13.





Alle klar? Die Aktionsliste sollte nun so aussehen wie in der Abbildung. Wenn alles stimmt, könnt Ihr auf die Schaltfläche *Spiel fortsetzen* ganz rechts unten im Dialog klicken. Wunder, oh Wunder: Da ist der Sound, der Ball prallt ab, und die Zerstörung des Power-ups klappt ebenfalls. Stark!

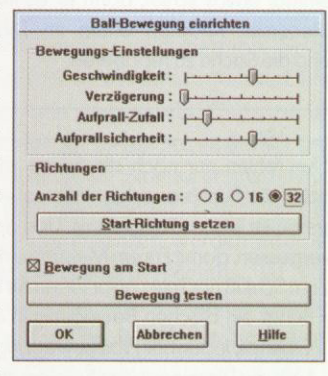


Jetzt geht's ans Eingemachte: Ab in den Einzelschritt-Editor (*Gehe zu ...*)! Schaut zu, was passiert. Der Ball zieht los und kollidiert mit einem Objekt der Sorte "Power-up 4". Daraufhin öffnet sich der Einzelschritt-Editor-Dialog, und K&P möchte wissen, was an dieser Stelle passieren soll. Ein wenig Meditation führt zu folgendem Wunschzettel:

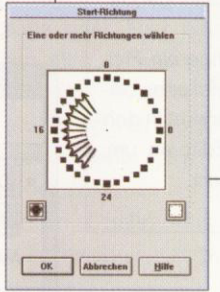
1. ein launiges Geräusch soll gespielt werden;
2. der Ball soll zurückgeschleudert werden;
3. das Power-up soll zerstört werden.

Und so werden diese Wünsche umgesetzt:

1. Ein Klick auf das Lautsprechersymbol öffnet die Bibliothek mit den Geräuschen, aus denen ausgewählt werden kann.
2. Klickt auf den Ball, und wählt die Option *Aufprall*.
3 Klickt auf das Power-up, und wählt die Option *... zerstören*.

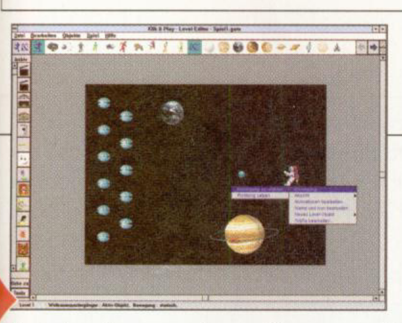


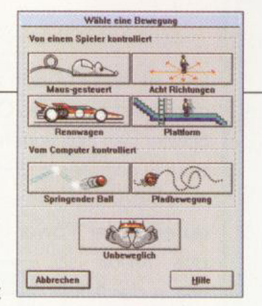
Schnell weiter zur "Großen Blase", die auf ähnliche Art behandelt wird. Im Dialog *Wähle eine Bewegung* klickt Ihr diesmal auf die Schaltfläche *Springender Ball*. Die Standardeinstellungen sind für unser Projekt in Ordnung, aber Ihr könnt das auch mit *Bewegung testen* überprüfen. Nur eins sollte noch getan werden: Klickt im Dialog auf *Start-Richtung setzen*, und sorgt dafür, daß unser Ball am Anfang nur in die in der Abbildung angezeigten Richtungen fliegen kann. Später ist das Spiel sonst unter Umständen schneller vorbei, als Euch lieb sein kann.



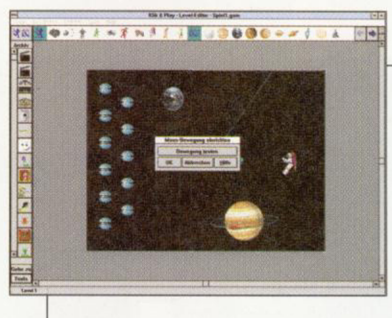
Das Wichtigste

1. Die Gestaltungsoberfläche, auch als Spielfeld bekannt. Die vorgegebene Größe ist 640 x 480 Pixel. Wenn Ihr – wie ich – eine höhere Auflösung eingestellt habt, dann seht Ihr außerhalb des Spielfelds zusätzliche Flächen, die für bestimmte Spiele sehr nutzbringend eingesetzt werden können, z.B. um Bösewichter zu verstecken und sie zum richtigen Zeitpunkt von dort aus ins Geschehen zu schicken.
2. Die Symbolleiste für die Bibliotheken. Die Demo-Version bietet lediglich ein paar Bibliotheken, aber im vollständigen Produkt gibt's insgesamt 45.
3. Icons für alle Objekte der aktuellen Auswahl.
4. Laufleisten für den Zugang zu weiteren Auswahlmöglichkeiten.
5. Die *Gehe zu*-Schaltfläche ist die eigentliche Drehscheibe in K&P, denn sie verschafft direkten Zugang zu den verschiedenen Editoren (Einzelschritt-, Ereignis-, Drehbuch-Editoren usw.).
6. *Tools*, um zusätzliche Objekte selbst zu gestalten.
7. Mit dieser Schaltfläche werden die im aktuellen Spiel benutzten Objekte sichtbar gemacht.





Nachdem Ihr nun alles in Szene gesetzt habt, könnt Ihr den Dingen in Eurem Spiel "Persönlichkeit" geben – bestimmen, wie sie sich bewegen und was sie in verschiedenen Situationen tun. Laßt uns mit dem Astronauten anfangen. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf den Weltraumspaziergänger (oder ein Doppelklick links), und das entsprechende Kontextmenü öffnet sich. Wählt dort die Funktion *Bewegung/Bewegung auswählen*.



Ihr könnt Objekten verschiedene Bewegungsarten zuordnen, und sie können entweder vom Spieler oder vom Computer gesteuert werden. Unseren Astronauten wollen wir mit Hilfe der Maus selbst bewegen, und deshalb wählen wir die Option *Maus-gesteuert*. Allerdings muß zusätzlich festgelegt werden, wohin sich der gute Mann bewegen darf (mir fallen keine neuen Bezeichnungen mehr ein, deshalb nenne ich ihn im folgenden "Roger"). Die Grenzen werden einfach mit der Maus festgelegt, und ein Klick auf die entsprechende Schaltfläche läßt Euch prüfen, ob Roger Euren Wünschen gehorcht.



Klik & Play - Einzelschritt-Editor - weltraum.gam
verläßt den Spielbereich rechts
• Aufprall
• : Spiel beenden

Nun ist es gar nicht so einfach vorherzusehen, was im Spiel als nächstes passiert. Zuviel hängt von der Bewegung des Balls ab und davon, wo sich unser Freund Roger gerade befindet. Es wird eine ganze Reihe von Unterbrechungen mit Rückfragen geben, wenn etwa der Ball (oder Roger) die Grenzen des Spielfelds erreicht. Für die meisten Ereignisse sind die Standardeinstellungen durchaus in Ordnung, so daß Ihr sie einfach mit *Spiel fortsetzen* quittieren könnt. Euer Ziel muß es sein, Euch durch sämtliche Ereignisse hindurchzuarbeiten, bis das Spiel "sauber" ist.

Einige Einstellungen sind allerdings noch vorzunehmen: Wenn die "Große Blase" mit Roger zusammentrifft, muß abermals das Ereignis *Aufprall* festgelegt werden. Wenn unser Ball auf den rechten Spielfeldrand trifft, dann heißt es Vorhang: Das Spiel ist zu Ende. Ist schließlich das letzte Power-up zerstört, dann bedeutet das den Sieg.

Nebenbei bemerkt: Geht beim Festlegen der Ereignisse einmal etwas schief, dann ist es kein Problem, mit den "Recorder"-Knöpfen unten im Dialog zurückzugehen und die Sache zu reparieren.

Klik & Play - Einzelschritt-Editor - weltraum.gam
Letzte(r) wurde zerstört
• : Zum nächsten Rahmen springen

Objekt auswählen
Wähle von
diesem Rahmen
anderen Spielen
einem Archiv
OK | Abbrechen | Hilfe

Da habt Ihr es: ein klassisches Breakout. Aber halt, wollten wir nicht auf den Ball "schießen"? Kein Problem: Startet das Spiel noch einmal, und drückt die linke Maustaste. Der Editor-Dialog wird geöffnet und zeigt das Ereignis "Feuerknopf 1 gedrückt". Klickt auf Roger und im Menü auf die Schaltfläche *... schießt auf ein anderes Objekt*. Als nächstes muß festgelegt werden, was verschossen werden soll. In der Bibliothek Nr. 20, "Spezialeffekte", findet Ihr das Objekt "Eckdrehung". Wählt es mit einem Doppelklick und klickt im folgenden Dialog auf die Option *In ausgewählte Richtung schießen*. Daraufhin öffnet sich der Richtungsdialog, in dem ausschließlich die Richtung Nr. 16 ausgewählt wird.

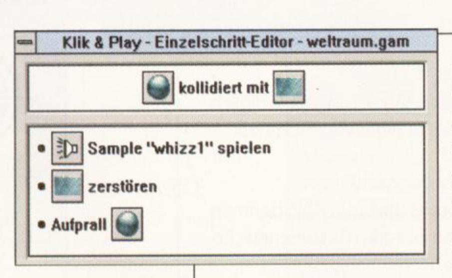
Klik & Play - Einzelschritt-Editor - weltraum.gam
Feuerknopf 1 gedrückt
• schießt auf in Richtung in der Geschwindigkeit 100

Nun fehlen nur noch die Extras: ein Startscreen z.B. oder die Punkteanzeige. Wie so etwas geht, wurde schon im letzten Teil gezeigt. Und das Speichern nicht vergessen, damit Eurem Meisterwerk nichts passiert.

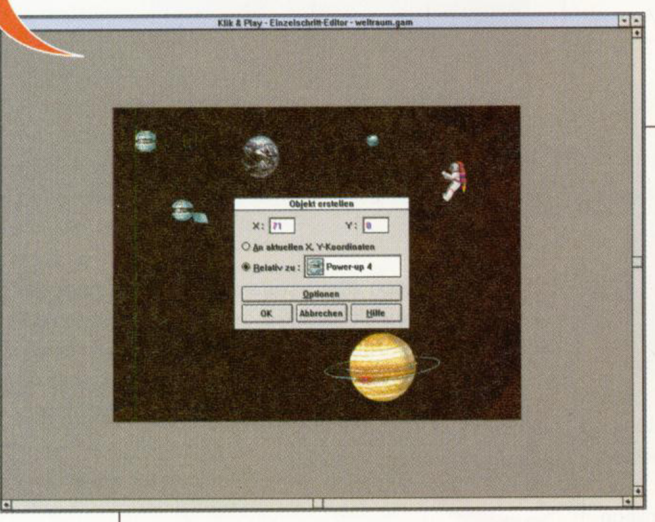
Zum Schluß noch ein paar Ideen für Erweiterungen:

– Bringt ein bißchen Bewegung in die "Power-up-4"-Objekte, indem Ihr *Pfadbewegungen* festlegt.
– Laßt die Dinger auf den Spieler schießen.
– Bringt ein paar zusätzliche Bälle ins Spiel.
– Fügt zum Hintergrund noch ein paar Sterne hinzu, und sorgt dafür, daß sie sich bewegen (*Springender Ball*, nur eine Richtung).

Euch fällt selbst bestimmt noch eine Menge ein. Probiert diese Ideen einfach aus – je ausgefallener, desto besser. Schaut Euch ruhig nach Herzenslust in den verschiedenen Menüs, Dialogen und Editoren um, denn es bleibt noch eine Menge unerforscht.



Das war's beinahe. Roger ist jetzt bewaffnet, und es gibt eine ganze Reihe neuer Ereignisse. Nur zwei sind aber für uns von Interesse. Stoßen "Eckdrehung" und die "Große Blase" zusammen, dann heißt es *Aufprall* für unseren Ball, und das Geschoß wird zerstört.



Gibt es eine Kollision zwischen "Eckdrehung" und "Power-up 4", dann wird ein neues Objekt eingefügt – zur Strafe dafür, daß der Spieler den Ball verfehlt hat. Im Editordialog wird das Symbol mit dem Ei angeklickt, und ein "Power-up 4" wird ausgewählt. Dann muß festgelegt werden, wo das neue Objekt entstehen soll. Klickt auf eines der "Power-up-4"-Objekte auf der Spielfläche, und setzt das Kreuz so, wie in der Abbildung angezeigt.



PS-Rausch

Das Hauptmenü des Spiels in SVGA



Schon auf dem 3DO machte THE NEED FOR SPEED von sich reden. Erstaunlich schnelle Grafik, realistisches Fahrverhalten der Autos und eine große Datenbank zu den Wagen waren die Aushängeschilder. Jetzt ging die PC-Version auf den Prüfstand.





Ansichtssache: Das Game einmal in Lo-Res- und einmal in Hi-Res-Auflösung

Wow, endlich ein Renngame, das auf ganzer Linie überzeugen kann. **The Need for Speed** von **Electronic Arts** setzt zweifelsfrei neue Maßstäbe im Genre. Zur Auswahl stehen acht unterschiedliche Straßenrenner, die auf sechs Strecken bewegt werden können. Bei den Strecken sorgen drei Rundkurse und drei Etappenrennen mit je drei Stages für Abwechslung. Nur in Sachen Schwierigkeitsgrade hat das Game ein winziges Manko. Die können nämlich nur durch die Wahl der Strecke geändert werden. Doch das ist für Autoenthusiasten verzeihlich. Schließlich kann man keine Corvette Z-1 auf einem High-Speed-Track zum Langsamfahren zwingen, oder?

Bei den Spielmodi hat man wieder ordentlich Auswahl. Ein Duell gegen einen Fahrer, ein Rennen gegen alle anderen Fahrzeuge oder aber ein Zeitfahren, in dem man seine eigenen Streckenrekorde unterbieten kann. Wer sich per Modem einloggt, kann sich auf heiße Duelle gegen menschliche Gegner einlassen.

Dabei kommt im Duellmodus noch eine weitere Schwierigkeit zum Tragen. Auf den Etappenstrecken (Stadt, Küste, Gebirge) stehen die Cops mit Radargeräten am Straßenrand. Und die Jungs sehen es gar nicht gerne, wenn man ihre Straße mit 250 km/h entlangbrettert. Und hat man erst mal die Cops mit laufender Sirene am A..., ist die Konzentration für die Strecke schnell dahin.

Ob die Renner nun aus dem Cockpit gefahren werden oder aus der Verfolgerperspektive ist übrigens reine Ansichtssache. Grafisch spricht **The Need for Speed** voll auf High-End-Geräte an. Unter einem 486/66er Prozessor braucht man gar nicht erst ins Cockpit zu steigen. Und auch mit so einem Prozessor steht nur VGA zur Verfügung. Auf einem Pentium 90 geht das ganze dann in Hi-Res über die Bühne und fördert bei Grafikfreunden heftigste Glücksgluckser.

Sollte man mal einen Dreher veranstalten, kann man sich mit einem klassischen Power-Turn wieder in die richtige Richtung bringen. Dabei werden natürlich beste Michelin-Spuren in den Asphalt radiert. Soundtechnisch hat man sich bei Electronic Arts zwar auf keine



Tracks und Wagen

Zur Auswahl stehen acht Straßenrenner: Chevrolet Corvette Z-1, Dodge Viper RT/10, Ferrari 512TR, Lamborghini Diablo VT, Mazda RX-7, Honda NSX, Toyota Supra Turbo und der Porsche 911 Carrera.

Die sechs offiziellen Tracks haben unterschiedliche Eigenschaften. Der Etappenkurs Stadt ist relativ einfach: lange Geraden, meist nur leichte Kurven und kein Gegenverkehr. Der Küstenkurs hat auch lange Geraden, aber einige fiese Kurven. Außerdem steht meist nur eine Fahrspur pro Richtung zur Verfügung, und es gibt Gegenverkehr. Im Gebirge wird es dann richtig gemein: schmale Straßen, enge Kurven, viele Hügel und reichlich Gegenverkehr. Die Rundkurse bieten ebenfalls ordentlich Abwechslung. Rusty Springs ist fast ein NASCAR-Tri-Oval ohne große Schwierigkeiten. Autumn Valley kommt mit vielen Steilkurven und hügeligem Gelände daher. Und Vertigo Ridge ist ein hundsgemeiner Straßenrundkurs mit vielen Kurven, wenig Geraden und unübersichtlicher Streckenführung.



Nur fliegen ist schöner, gelle!

Mit Streckendetails wird nicht gespart

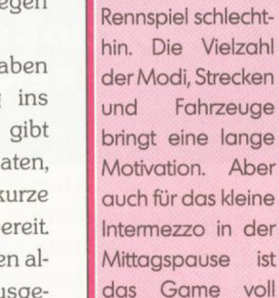
neuen Wege begeben, bietet aber sehr guten Standard in Sachen heulende Motoren, quietschende Reifen und quäkende Hupen als Samples von den Originalfahrzeugen. Aufgewertet wird alles noch durch Kommentare von Egon Hoegen (Sprecher vom 7. Sinn).

Auch beim Drumherum haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt. Eine Datenbank gibt Infos zu allen Fahrzeugen. Daten, Geschichte, Meßwerte und kurze Videoclips stehen auf Abruf bereit. Am Ende jedes Rennens werden alle wichtigen Daten noch mal ausgegeben: Etappen- und Rundenzeiten. Höchstgeschwindigkeit, Durchschnittsgeschwindigkeit, Plazierungen und Hi-Scores.

Auf dem Rusty-Springs-Raceway können die Werte der Fahrzeuge verbessert werden, und zwar die Zeiten für die Quarter-Mile (Dragster-Renn-Distanz), Brems- und Beschleunigungswerte. Als Zusatzgag ist ein weiterer Track im Programm versteckt, doch den kriegen nur Weltklassefahrer zu sehen.

Unterm Strich bleibt ein Superspiel mit edler Grafik und langanhaltender Motivation durch die zahlreichen Spielmodi. Eine Simulation im Stile von NASCAR-Racing ist es allerdings nicht, selbst wenn das Fahrverhalten der Wagen sehr realistisch ist. ❑

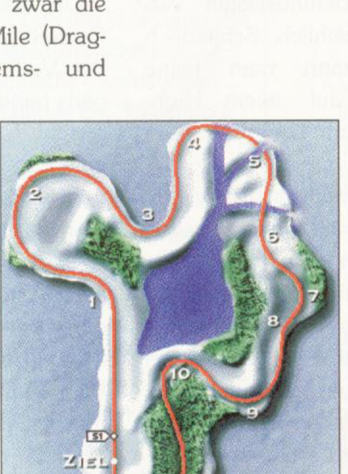
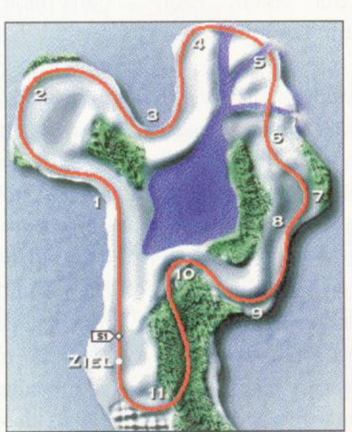
cus



Elite-Renner

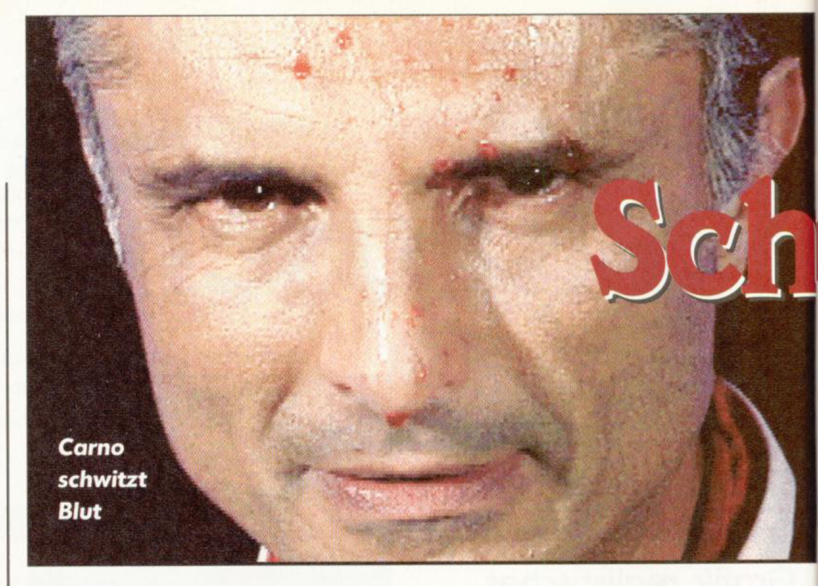
The Need for Speed ist das Arcade-Rennspiel schlechthin. Die Vielzahl der Modi, Strecken und Fahrzeuge bringt eine lange Motivation. Aber auch für das kleine Intermezzo in der Mittagspause ist das Game voll tauglich. Von mir gibt's eine unbedingte Empfehlung. Super!

Marcus

Die Streckenführung wird mit der <Esc>-Taste eingeblendet





Carno schwitzt Blut

Sieben CDs umfaßt Sierras interaktiver Horrorfilm aus der Werkstatt von Roberta Williams. Hält der Inhalt, was die Verpackung verspricht?

Dies ist mein erstes und letztes Horror-Adventure", hat Roberta "King's Quest" Williams mehrfach verlauten lassen. **Phantasmagoria** war von Anfang an als Spiel für Erwachsene geplant, und sehr früh gingen die Gerüchte, daß an brutalsten Szenen nicht gespart würde. Auf sieben CDs finden sich nun nicht nur vier Stunden Videomaterial mit echten Schauspielern und zum Teil hervorragend gezeichneten Hintergrundgrafiken, sondern auch eine Handlung, die begeistern kann.

Roberta gibt selbst zu, daß sie fleißig Stephen King, Edgar Allen Poe oder H. P. Lovecraft ("Cthulhu") studiert habe, und das merkt man auch im Spiel. Die Story spielt in zwei Zeitebenen – der Gegenwart und der Vergangenheit, von der die weibliche Heldin erst nach und nach erfährt. Nur wer die Hintergründe kennt, kann die Zusammenhänge später begreifen und so diverse Rätsel lösen.

Damals ...

Vor vielen Jahren lebte ein Magier namens Carno, der sein Publikum mit der Show Phantasmagoria immer wieder aufs neue begeisterte. Sein größter Trick war jener, bei dem er sich an einem Stuhl festbinden, mit Benzin übergießen und anzünden ließ, um sich danach selbst zu befreien. Das mußte schnell geschehen, denn über dem Stuhl pendelte die scharfe Schneide einer tödlichen Waffe hin und her.

Was niemand wußte: Carno war ein Perversling, der seine Frauen nicht nur mißhandelte, sondern in seinem Haus auf bestialische Weise ums Leben brachte, wenn er ihrer überdrüssig war. Bei Marie, seiner letzten Frau, hatte er aber Pech. Gemeinsam mit dem Bühnenarbeiter Gaston kam sie den Machenschaften Carnos auf die Schliche und beschloß, dem ganzen ein Ende zu setzen.

Marie manipulierte den Stuhl, auf dem Carno sich fesseln ließ, so daß er sich nicht mehr befreien konnte und schlimmste Verbrennungen erlitt. Carno überlebte und übte an Marie furchtbare Rache, wurde jedoch vom tödlich verletzten Gaston überwältigt – und er, Marie und Carno fanden daraufhin den Tod. Seitdem – so munkelt man – lastet ein Fluch auf Carnos Haus ...

Heute ...

Don Gordon hat für sich und seine Partnerin Adrienne Delaney das alte Carno-Haus für relativ wenig



Eines der vielen Zimmer, die es zu durchsuchen gilt

...eie des Entsetzens

Geld erworben. Anfangs scheint es, als wäre alles in bester Ordnung, wenngleich sich merkwürdige Personen in der Nähe des Besitzes aufhalten. Doch bereits nach wenigen Stunden im neuen Anwesen glaubt Adrienne, Gespenster zu sehen: In einem Spiegel sieht sie, wie sich ein Gemälde plötzlich verändert und später eine Szene, die sie sich nicht erklären kann.

Adrienne untersucht das ganze Haus und findet schließlich ein altes Buch. Als sie es aufschlägt, erweckt sie einen Dämon zum Leben – und dieser ergreift prompt Besitz von ihrem Gatten, der sich im Laufe der nächsten Tage immer mehr verändert. Adrienne begreift nach und nach, daß Carnos Geist in Don weiterlebt. Doch die Erkenntnis kommt sehr spät, und so muß Adrienne (in Echtzeit) um ihr Leben rennen, gewinnt den entscheidenden Kampf ... – um bald darauf dem wahren Grauen gegenüber zu stehen ...

Drum herum ...

Auch wenn sich der vorherige Text fast schon wie die ganze Geschichte liest – dem ist bei weitem nicht so. Die Buchvorlage von Roberta Williams umfaßt weit über 400 Seiten, das Script – ebenfalls von ihr – noch etliche mehr, und diese Komplexität ist auch im Spiel zu spüren. Es gibt an keiner Stelle Leerlauf, man ist immer wieder gefordert, genauestens auf die Handlungen der Akteure, ihre Sprache sowie auf Kleinigkeiten im Hintergrund zu achten. Nur so kommen tapfere Adventurer letztendlich zum Ziel.



Über Gewalt

Man kann über die Darstellung von Gewalt geteilter Meinung sein, besonders in Deutschland. Obwohl heftige Diskussionen zu erwarten sind, wird Phantasmagoria zunächst in der ungekürzten US-Version im Handel erhältlich sein. Die eingedeutschte Fassung soll voraussichtlich um einige Morddarstellungen ärmer sein.
Meiner Meinung nach muß man aber zwischen Gewalt und Gewalt unterscheiden – gerade in diesem Fall. Es gibt Spiele, bei denen das Töten von Menschen die Haupthandlung darstellt – diese Art Software wird nicht völlig zu Unrecht häufig indiziert. Bei Phantasmagoria aber ist Gewalt ein aus der Art der Story resultierendes, notwendiges Darstellungsmittel, und die Spielerfigur selbst ist nur mittelbar beteiligt. So greift man auch erst am Schluß – und dann aus Notwehrmotiven – selbst zur Waffe.
Das macht den kleinen, aber wichtigen Unterschied zu herkömmlichen Brutalo-Games aus, und auf dem Index hätte Phantasmagoria deshalb meines Erachtens nach wenig verloren. Im Gegenteil: Für (volljährige) Fans des Gruselgenres wartet hier eine Menge erstklassiger Unterhaltung.

Klaus

Und tapfer muß man vor allem sein, denn das in sieben Kapitel (Kapitel = Tage = CDs) eingeteilte Spiel wird nach und nach immer spannender – man steht oft kurz davor, vor Schreck genauso zu schreien wie die von der Schauspielerin Victoria Morsell dargestellte Adrienne. Die Handlung spielt größtenteils im Carno-Haus, jedoch sind auch Ausflüge in den Garten und in die Stadt vorgesehen.

... und innen drin
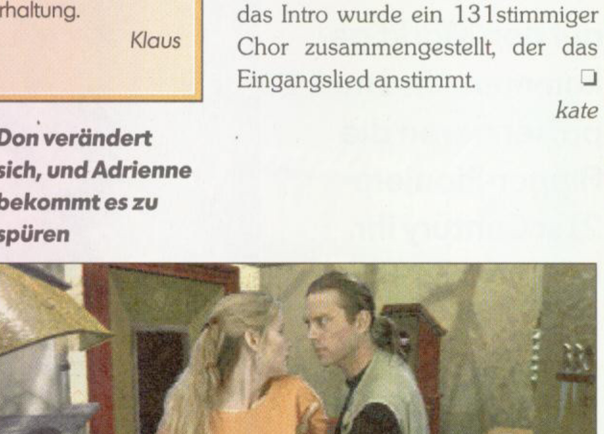
Phantasmagoria ist nichts für Zartbesaitete. Gewalt wird schonungslos gezeigt, obwohl sie hier nie den Anschein des Selbstzwecks erweckt. Die "unzensierte" Originalversion für wirklich Hartgesottene kann auf Mausklick im Hauptmenü entschärft und später mit einem Paßwort wieder "blutig" gemacht werden. In der "censored version" erscheinen allzu brutale Szenen nur verschwommen.

Wie bereits erwähnt, scheint sich Roberta Williams unter anderem diverser Horrorfilme bedient zu haben. Eine Kellerklappe, ein Buch, mit dem ein Dämon geweckt wird, ein schwingendes Pendel, an dem eine scharfe Schneide befestigt ist – das weckt Erinnerungen an Sam Raimis "Tanz der Teufel", die Filme Dario Argentos oder Roger Cormans Verfilmungen von Edgar Allen Poes Werken. Und die schaurig-schöne Musik tut ein übriges, um Gänsehaut zu erzeugen. Eigens für das Intro wurde ein 131stimmiger Chor zusammengestellt, der das Eingangslied anstimmt. ❑

kate

Der Entfesselungskünstler nach dem Attentat – oder ist's Freddy K.?

Don verändert sich, und Adrienne bekommt es zu spüren





Nein, bitte keinen Techno spielen



Phantasmagoria

Wertung: 2 Sterne
Grafik: 1 Stern
Sound: 2 Sterne

Hersteller: Sierra,
Preis: ca. 150 DM

Horror vom Feinsten – aber nichts für Minderjährige oder Schreckhafte

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Sie rollt und rollt

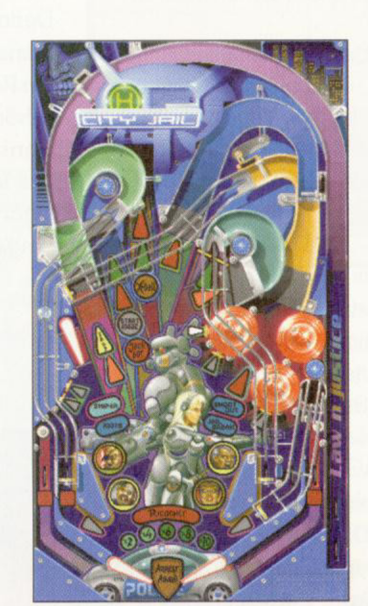
Zwei sind besser als einer

Als alter Flipper-Freak malträtiere ich wirklich alles, was eine Silberkugel und mindestens zwei Paddles bietet. Daher fühle ich mich bei diesem Prog etwas hin- und hergerissen: Illusions macht zwar vor allem durch die unterschiedlich schwer wirkenden Tische viel Spaß, bietet aber nicht den Fortschritt, der nötig gewesen wäre, um Psycho Pinball wieder vom Thron zu stoßen. Meine Empfehlung deshalb: Wenn man sich nicht beide zulegen kann oder will, beide mal probespielen und dann ganz persönlich entscheiden.

Antje

Irgendwo muß ein Nest sein – so viele Flipper-Simulationen sind in den letzten Monaten auf den Markt gekommen. Und nun präsentieren die Flipper-Pioniere 21st Century ihr neuestes Produkt.









Wie – noch ein Flipper? Diese Reaktion kann man im Moment niemandem verdenken. Nach *Pinball Dreams 1&2*, *Pinball Fantasies*, *Pinball Mania*, *Pinball Mania für Windows*, *Perfect Pinball* und auch noch einer etwas merkwürdigen *Pinball-Compilation* kommt jetzt mit **Pinball Illusions** schon wieder ein Kugel-Roll-Programm von **21st Century** für den PC und will Muskelkater in den Zeigefingern bescheren.

Nachdem Pinball Mania eher schwach war, ist man etwas vorsichtig geworden, was die Erwartungen an ein solches Programm betrifft, zumal die Jungs aus Blewbury mit *Psycho Pinball* von Codemasters vor kurzem dicke Konkurrenz bekamen und ihre Krone als unbestrittene Pinball-Könige abgeben mußten. Aber wie dem auch sei: Pinball Illusions ist technisch gesehen auf jeden Fall die beste Simulation, die 21st Century bisher herausgebracht hat.

Wie üblich können bis zu acht Leute gleichzeitig (oder richtiger: hintereinander) die Highscores in die Höhe schrauben. In der Disk-Version stehen drei Tische zur Verfügung: Law'n'Justice, Extreme Sports und Babewatch; auf der CD gibt es mit The Vikings einen Bonus-Tisch mehr. Umwerfend Neues wird auf den ersten Blick nicht geboten, auch wenn die Tische diesmal etwas bunter und praller gefüllt aussehen. Tilt- und Multiball-Funktionen wurden implementiert, und die Kugel läuft ähnlich realistisch wie in den Vorgängerprogrammen, allerdings schreckt die lieblose Art, sie zu starten: Statt eine Feder langsam nach unten zu ziehen und der Kugel damit unterschiedlich viel Schwung zu geben, haut man nur mal kurz auf die Entertaste, und das silberne Geschoß fliegt sang- und klanglos



noch oben in den Tisch. Apropos "sang": Echt witzig ist die musikalische Untermalung des Games. Selten wurde soviel abgedrehte Akustik aus einem Flipper herausgekitzelt. Vor allem der Viking-Table ist hier einsame Spitze. Nicht ganz so toll wirken die Soundeffekte, zumindest dann nicht, wenn man auf echte Effekte steht. Wer darauf verzichten kann, ist mit dem Sound dagegen bestimmt zufrieden.

Eine originelle Idee soll jedoch nicht verschwiegen werden: Geht man im Startmenü auf "Info", wird nicht nur der Highscore präsentiert, sondern man erhält gleichzeitig eine Art Mission-Briefing, das beschreibt, was in den einzelnen Tischen zu tun ist, um echt Punkte zu scheffeln. Ob es nun darum geht, Mädels am Strand zu beeindrucken, ausgebrochene Verbrecher wieder einzufangen oder in verschiedenen Ländern Gegenstände einzusammeln – ein Flipper mit Aufgaben ist zumindest auf dem PC mal etwas echt Neues. ❑

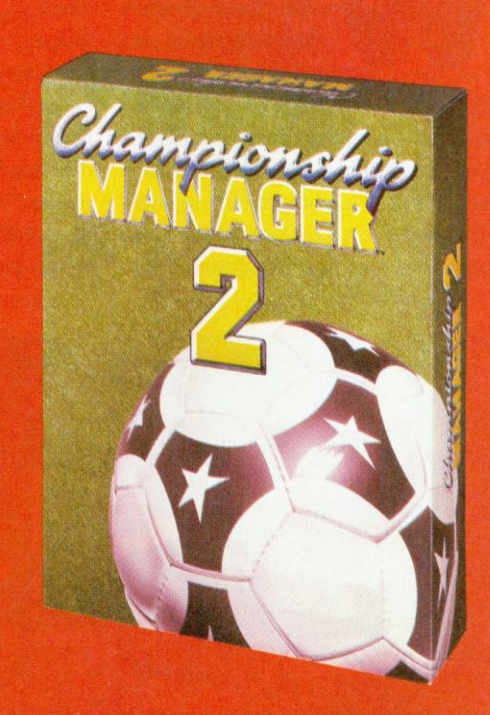
ah



Championship MANAGER™ 2

DAS SPIEL, AUF DAS FUSSBALLFANS GEWARTET HABEN

- Mehr als 4,000 ausführliche, genaue Spielerprofile
- SVGA-Grafik
- Bis zu 36 menschliche Spieler gleichzeitig!
- Mehr als 4 Stunden CD-Kommentar von Eurosports Top-Fußball Kommentator Wolfgang Ley!
- Realistisches Transfersystem einschließlich Spieleraustausch
- Modularer Spielaufbau unterstützt Zusatzdisketten von ausländischen Ligen
- Internationale Management-Möglichkeiten und Wettbewerb bei den Europa- und Weltmeisterschaften
- Jede Spielstatistik, die Sie sich wünschen konnen - von Torschüssen bis zur Zweikampfstatistik!





"Schlicht und ergreifend das beste Fußballmanagement-Spiel aller Zeiten."
PC ZONE

PC CD ROM und PC



Erste Bilder des Games zeigen deutlich die Stilrichtung Comic-Adventure

Träume & Schäume

Einen Sechser im Lotto, eine Reise um die Welt, eine einsame Insel in der Südsee – alles Träume, die sich äußerst selten verwirklichen lassen. Aber Träumen ist ja Gott sei Dank noch nicht verboten.

Archibald Applebrooks Abenteuer

PREVIEW

Hier ist Fast Food, nicht Slow Food angesagt

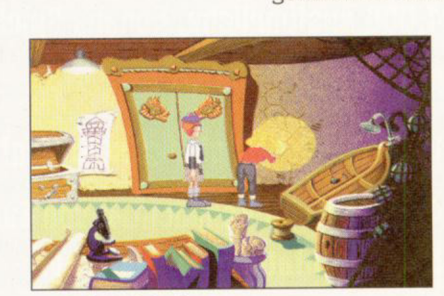
Wunderbare Träume hegt Archibald Applebrook, seines Zeichens kleiner Angestellter in einer Bücherei des kleinen schottischen Städtchens Llwellhynn. Seine Träume kreisen aber nicht um den schnöden Mammon, er möchte vielmehr beweisen, daß er mehr draufhat, als nur alte, verstaubte Bücher zu stapeln oder sie an dösige Kleinstadtbürger herauszugeben.

Sein Chef ist zugegebenermaßen 'ne echte fiese Möpp, der nichts lieber tut, als den guten Archie jeden Tag, den der liebe Gott werden läßt, zu verspotten und aufzuziehen. Doch eines Tages wird alles anders, denn Archie findet ein geheimnisvolles Reisetagebuch. Er beginnt darin zu blättern und stellt fest, daß dieses Tagebuch von einer Expedition berichtet, die 1907 nach Island reiste, um dort hinter das Geheimnis einer sagenumwobenen Stadt in einem Vulkan zu kommen.



Melanie Mockingbird in trauter Zweisamkeit mit Archie

Die Neugier Archies ist spontan geweckt, und er setzt alles daran, mehr über diese Expedition zu erfahren. Von einer ähnlichen Neugier befallen ist auch Melanie Mockingbird, eine junge Reporterin, die stets auf der Suche nach reißerischen Artikeln ist. Sie trifft fast zufällig auf Archie, als er bereits die ersten Schleier um das Geheimnis gelüftet hat. Gemeinsam erleben sie ein atemberaubendes Abenteuer, das sie in das Land aus Feuer und Eis führt.



Das Gekrickel an der Wand sieht aus wie eine Landkarte

Archibald Applebrooks Abenteuer heißt das neueste Game aus dem Hause Software 2000. Das Grafik-Adventure im klassischen 2D-Stil bietet hochklassige Animationen, Geräusche, Soundeffekte, Musikstücke und Dialoge. Von der Machart her zielt es mehr in Richtung Comic-Adventure. Und es ist nicht allzu sparsam, was die Rechneranforderungen angeht. Ein 486/40 mit 8 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk sowie SVGA-Grafikkarte sollte es schon sein, um in den ungetrübten Spielgenuß zu kommen. Noch werden allerdings ein paar Tage bis zur Auslieferung vergehen, aber man darf sich auf jeden Fall auf ein humorvolles Produkt freuen. ❑

vb



Auch auf Leuchttürmen gibt's einiges zu entdecken

Die Whale geht auf große Handelsfahrt

Von wegen "Austria no points": WHALE'S VOYAGE II vom Wiener Programmierteam Neo übertrifft den erfolgreichen Vorgänger an Qualität und Quantität.

Auf Whalefang

Der Sky Boulevard wurde im Jahre 2395 zerstört, die gesamte militärische Streitmacht ausgelöscht, und die neue Regierung unter Jerome Doir konnte etabliert werden. Die Besatzung des Raumschiffs Whale lebte von ihren Reichtümern und machte sich keine Sorgen um die Zukunft. Doch mit der Entdeckung eines neuen Planetensystems, einer weiteren Rasse und der fortschreitenden technischen Entwicklung wurde auch das Geld knapp – und am Ende war die erfolgreiche Mannschaft nicht nur hoch verschuldet, sondern obendrein in schmutzige Geschäfte verwickelt.



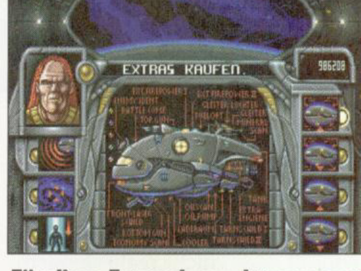
Auf den Planeten scrollt die Wegeskizze zwecks besserer Orientierung gleich mit

20 Jahre später sehen die Besatzungsmitglieder keine andere Möglichkeit mehr, als durch legale und illegale Geschäfte ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Aber: Ohne Startkapital gibt es keine Möglichkeit, neue Aufträge zu übernehmen, und die nötigen Arbeiten an der guten, alten Whale haben ebenfalls Vorrang. So sind die vier Mann froh, als sie von einem Burschen hören, der ihnen einen Transportauftrag für radioaktives Material erteilt.

Zu dumm, daß sowohl Ware als auch Auftraggeber verschwinden und daß die Bezahlung ausbleibt. Doch bald meldet sich eine gute Bekannte: Das inzwischen 26jährige Mädchen Winnie sucht ihren vermißten Vater und bietet der Whale-Besatzung gegenseitige Hilfe an.

So beginnt Whale's Voyage II, und schon zu Beginn wird deutlich: Es wurde so ziemlich alles verbessert, was gegenüber Teil 1 zu verbessern war. Grafisch präsentiert sich die Mixtur aus Rollen- und Handelsspiel, Ballerspiel und Adventure mit piekfeinen Raytracing-Animationen. Unterschiedliche Lichtverhältnisse, Schattenwürfe von Gebäuden und Gegenständen und individuell gezeichnete Personenporträts bilden mit den dreidimensionalen, ruckelfreien Dungeon-Szenen eine Einheit. Hinzu kommen die Flugsequenzen des Raumschiffs und Betrachtungen der Planetenoberfläche, die man sich z.B. bei Elite 3 so sehr gewünscht hätte.

In Sachen Komplexität kann man nicht meckern; ohne Hilfen dürfte es auch fortgeschrittenen Spielern schwerfallen, in weniger als 100 Stunden Nettospielzeit das Ende zu erreichen. Um auch Genre-Neulingen den Einstieg zu erleichtern, hat Neo auf lange Zahlenkolonnen verzichtet und statt dessen die Spielcharaktere zur Auswahl vorentwickelt; man kann auf Wunsch hier und dort auch etwas mehr "Grips" oder "Schlagkraft" zugeben. Neu ist, daß jeder Charakter auch eine negative Eigenschaft haben muß. Natürlich kann man auch das Team aus dem ersten Teil importieren, nur wird dieses dann um 20 Jahre gealtert sein.



Für diese Extras braucht man erst mal eine Menge Kies

Neben Handel und Gesprächen mit insgesamt 72 Personen darf auch geballert werden, das ist jedoch Nebensache und oft gar nicht sinnvoll. In aller Regel wird man mit List und Tücke weiterkommen und Winnie (sowie sich selbst) zu neuem Glück verhelfen. ❑

kate

Klasse, Neo!

Als es hieß, das ich Whale's Voyage II testen sollte, machte ich ein mürrisches Gesicht. Seit Elite 3 (Bug-Version) stehe ich mit Weltraum-Handelssimulationen auf dem Kriegsfuß. Aber die Österreicher konnten mich davon überzeugen, daß Melange und Sacher-Torte noch nicht verloren sind. Whale's Voyage II ist meiner Meinung nach das bislang beste Werk von Neo; wäre dies der Grand Prix Eurovision, würde ich sagen: Austria, twelve points – l'Autriche, douze points.

Klaus



Eine der negativen Seiten: Epileptiker an Bord der Whale

Whale's Voyage II

Wertung: ★★

Grafik: ★★ Sound: ★

Hersteller: Neo,
Preis: 119,95 DM

Neos bisher bestes Spiel schlägt den Vorgänger um Längen

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

SPIELFELD



Wie im B-Movie: Attack of the Spider Robots

... gibt verbrauchte Energie sofort zurück

Bereits in zwei Spielen mußte sich Kultheld Conrad Hart gegen die außerirdischen Morphs zur Wehr setzen. Nun bringt der dritte Teil ein völlig anderes Gameplay und neue Aspekte in Sachen 3D.

Die Morphs kommen

Conrad Hart gerät vom Regen direkt in die Traufe. Wer sich nicht mehr erinnern kann: In *Flashback* war dem Geheimagenten das Gedächtnis abhanden gekommen, und er mußte sich durch zweidimensionale Jump'n'Run-Welten kämpfen, um zu erfahren, was passiert war. **Fade to Black** setzt genau dort an, wo Flashback endete. Conrad hat seine Amnesie überwunden und befindet sich gerade auf dem Heimflug zur Erde, als sein Raumschiff von seinen Erzfeinden, den Morphs, geentert wird.

Das Gameplay hat sich im Vergleich mit dem Vorgängerspiel komplett geändert. Statt der damals vielgelobten 2D-Vektoranimation vor Jump'n'Run-Hintergründen, kommt das neue Spiel jetzt vollständig mit einer 3D-Umgebung. Man steuert den Helden durch die Landschaft, während die Betrachterperspektive ständig mitschwenkt. So was kennt man zwar schon aus Spielen wie *Alone in the Dark* oder *Bioforge*, aber bei Fade to Black kommt die Geschwindigkeit der besten Vertreter aus dem 3D-Baller-Genre hinzu.

Statt den Helden aus ein paar Dutzend Polygonen aufzubauen und danach mit rechenzeitintensiven Texturemaps zu bekleben, besteht Conrad der Dritte aus Hunderten von kleinen, schattierten Polygonen, die perfekt durchanimiert wurden. Der Held bewegt sich dermaßen elegant, daß man erstmals mit Recht von einem 3D-Jump'n'Run sprechen kann. Auch die verschiedenen Schauplätze wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet und mit zahllosen 3D-Objekten ausgestattet. Dabei wurden selbst Kleinigkeiten wie die Schinken unter der Decke einer Speisekammer nicht vergessen.

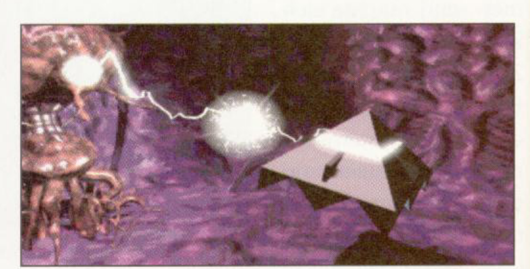
Etwas gewöhnungsbedürftig sind die vielen Tastaturkommandos, mit denen man Conrad zu verschiedenen Tätigkeiten bewegt: in Schußposition gehen, rennen, umdrehen, um die Ecke lugen und so weiter.

Zurück zur Story: Nachdem der Spieler als Held in einer Zelle aufgewacht ist, findet er die Nachricht eines geheimnisvollen Professors, der sich mit ihm verbünden will. Der gute Mann gibt Conrad über Funk Aufträge und vereinbart Treffpunkte, an denen man sich nach Erledigung des jeweiligen Auftrags wiedersehen wird. Hauptaufgabe ist es zunächst mal, sich in den zahlreichen Levels überhaupt zurechtzufinden. Obwohl die Kameraperspektive ständig schwenkt, gewinnt man nicht zuletzt dank der Kartenfunktion einen guten Überblick.

Um einzelne Levels zu erkunden, müssen die richtigen Schalter und Zugangscodes für Türen gefunden werden, und manchmal hilft nur der gutgetimte Sprung über das eine oder andere Hindernis. Vor allem dabei ist die Möglichkeit nicht zu verachten, jederzeit zwischenzuspeichern. Überall krauchen außerdem Morphs und Roboter herum, die man mit den verschiedensten Waffensystemen ausschalten kann.

Am Ende jeder Mission wird mit phantastischen Renderingfilmen die Story weitergesponnen. Fade to Black hat alles, was ein Kultspiel ausmacht: tolle Grafik, neuartiges Gameplay, faire Levels, Knobeln und viel, viel Ballern. ❑

tom



Das Ende der Morphs zeigt eine der Zwischensequenzen

Kochkrise

Ein typisches Beispiel für den variablen Spielablauf. In der Küche trifft Conrad auf den Koch, der sofort behauptet, ein Guter zu sein. Angeblich kennt er ein sicheres Versteck. Glaubt man dem Mann, wird man höhnisch ausgelacht und gerät zuerst in einen Shootout mit zwei Morphs und anschließend in eine lebensgefährliche Jump'n'Run-Sequenz über elektrisierte Bodenplatten. Als Lohn für die Mühen erhält man aber ein Magazin mit Explosivmuni.

Wird der Koch dagegen ins Pixel-Jenseits befördert, erspart man sich die beschriebene Action, weil sich die Tür zum Versteck nicht mehr öffnet. Dafür muß man sich danach jedoch mit normaler Muni durchschlagen, was keinesfalls angenehmer ist.



Originelle Originale

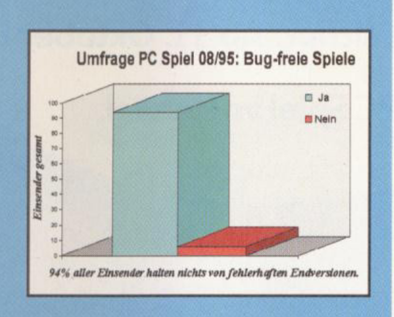
Zum Beispiel Spectrum Holobytes Star-Trek-Erfolgstitel "A Final Unity": Ein paar zaghafte Stimmchen, die eine deutsche Version forderten, wurden in den Netzbrettern wortgewaltig überrannt. "Wie könnt Ihr nur fordern, daß Captain Picard spricht wie Kommissar Rex?" Ähnliches war häufig zu lesen.
Doch viele Softwarefirmen wollen in Deutschland keine Originaltitel mehr verkaufen, sondern nur noch eingedeutschte Programme. Was meint Ihr?

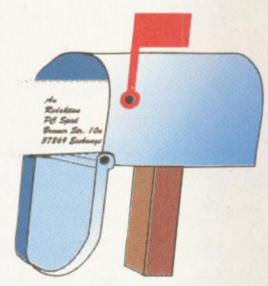
Könntet Ihr auf Spiele in der Originalsprache verzichten?

Schreibt Eure Meinung wieder an die

Redaktion PC SPIEL
Stichwort "englisch"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege
oder als E-Mail:
CompuServe 100446,1633
Z-Netz PC-SPIEL@INSIDER.SUB.DE

Das Ergebnis dieser Umfrage findet Ihr in der Ausgabe 12/95. Und hier das Ergebnis der Frage aus Heft 8/95. Wir wollten wissen, ob Ihr bereit wärt, auf das Erscheinen von Spielen länger zu warten, wenn dafür wirklich bugfreie Versionen veröffentlicht würden. 94 Prozent aller Einsender würden tatsächlich längere Wartezeiten in Kauf nehmen – eine deutliche Mehrheit und ein Wink mit dem Lattenzaun an die Softwareindustrie.



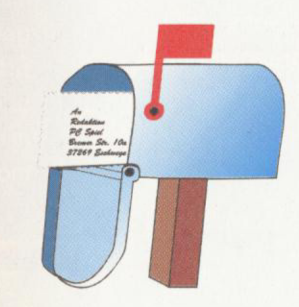


November in Köln

Nur mal so als Frage: Seid Ihr im November auch auf der Computer '95? Wäre schön, wenn man Euch mal kennenlernen könnte und vielleicht so ein, zwei Bierchen miteinander schlürft. Was haltet Ihr davon?

Jochen Raabe, Köln

Ja, der Tronic-Verlag ist sogar mit einem Stand auf der Kölner Messe vertreten. Und vielleicht laufen wir uns über den Weg. Ein paar richtig nette Aktionen werden auch veranstaltet, es gibt PC Spiel en masse, und was die Bierchen angeht: Kölsch? Zahlst Du?



Lob und Tadel II

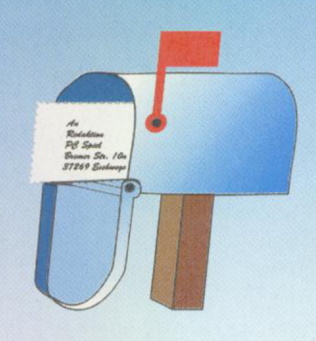
Hier ein paar Anmerkungen zum Brief "Lob und Tadel" von Andreas Schepetz aus der PC Spiel 8/95:

1) Der Bewertungskasten ist wirklich Müll. Tauscht ihn lieber gegen ein vernünftiges Punktesystem aus.
2) Ich schätze, das mit der Erotik-Ecke bezog sich auf Tests von Erotik-CDs, und die müßten wirklich mal getestet werden. Es befinden sich eigentlich nur ‹zensiert›-Versionen auf dem Markt, und es sind kaum gute, erotische (oder wenigstens qualitativ hochwertige) CDs erhältlich.
3) Er meinte natürlich nicht Star Wars, sondern Star Trek (obwohl ich auch Star-Wars-Fan bin)!
4) Die Filmecke kann so bleiben.
5) Und wir bestehen darauf, daß Matthias Neumann mehr zeichnet. Falls er sich weigert, könnt Ihr ihn ja ein wenig überreden ("... glaubst du, es tut weh, wenn du aus dem 21. Stock ohne Fallschirm springst?").

Jürgen Schober, E-Mail

Zu 1) Ihr hackt alle auf den Bewertungen rum. O.k., wir überlegen uns was.
Zu 2) Tests von Erotik-CDs sind meiner unmaßgeblichen Meinung nach (jb) so sinnvoll wie Teppichboden im Schwimmbad. Was will man da bewerten? Grafik? Sound? Gameplay? Aber bitte, niemand soll sagen, die PC Spiel verschließt sich den Wünschen Ihrer Leser ... – Weitere Meinungen?
*Zu 3) Er meinte **natürlich** Star Trek (ich hab' hier das Sagen!)*
Zu 4) Sag "Danke", Vera! "Danke, Vera!"
Zu 5) Matthias dürfte sich angesichts solcher Angebote sicherlich freuen. Fragt sich nur, ob die Space-Rat und die "schrecklich nette Redaktion" danach auch noch Grund zur Freude hätten. Der Mann kann manchmal richtig fies sein, wenn's um Stories geht...

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.



95er Kabinettstück

Ich habe Probleme mit Jagged Alliance. Genauer gesagt, hält das Spiel in manchen Kämpfen unvermittelt an, danach läuft nichts mehr, der Rechner ist wie eingefroren. Das ist natürlich ziemlich übel, da man ja innerhalb der Kampfszenen nicht abspeichern kann, wenn noch Gegner anwesend sind. Ich habe zwar den Update-Patch installiert und den dazugehörenden Text gelesen, in der als Bemerkung steht, daß der Fehler auftreten kann, wenn Smartdrive beziehungsweise ein Expanded-Memory-Manager eingesetzt wird, was allerdings in meinem Fall nicht eintritt.

Ich habe die Windows-95-Beta bei mir laufen, daher benutze ich das dazugehörige DOS 7.0, kann es vielleicht auch daran liegen? Ich lasse das Spiel allerdings nicht auf der Oberfläche laufen, sondern im MS-DOS-Modus. Ach ja, meine Hardware sieht so aus: Pentium 60, 16 MB RAM, 2 x 540 MB HD, Spea Mercury 1 MB VRAM, Orchid Gamewave 32, Logitech Mouse. Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen.

Stephan Wentz, E-Mail

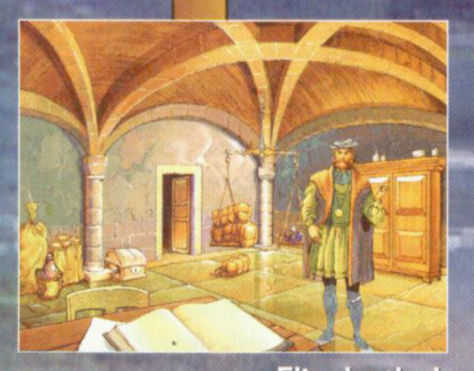
Jagged Alliance lief bei uns mit einer Windows-95-Beta-Version in einem DOS-Fenster stabil. Wir können nur vage vermuten, daß es an der eingesetzten Grafikkarte liegt. Falls Leser es besser wissen: Bitte melden!

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden

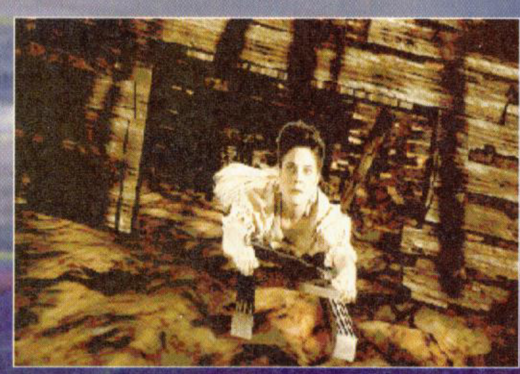


Ausguck

Jeden Monat die gleiche Frage: Halten die Softwarefirmen ihre selbstgesetzten Termine? Oder wird immer wieder verschoben – freilich zur Verbesserung der Games vor Auslieferung? Wie Ihr können auch wir nur hoffen, aber dennoch sind unsere Versprechungen keine leeren – im Gegenteil, denn so oder so bieten wir Euch auch im nächsten Monat ein gebündeltes Paket Spielespaß. Denn soviel ist sicher: Ab 11. Oktober ist die nächste PC Spiel im Handel.

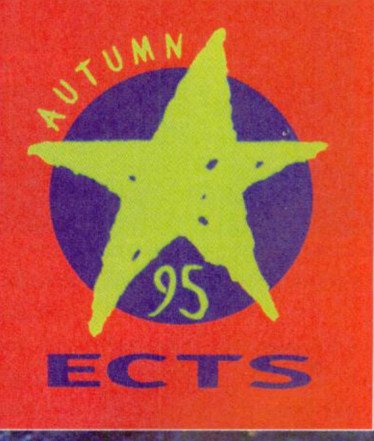


Englisch wird's, wenn **Elisabeth I.** von Ascon auf den Markt kommt. Wer auf Strategie, gepaart mit Adventure und einem Schuß Action, steht, findet hier genau das Richtige. Ob der Langzeitspaß garantiert ist, sagen wir Euch in der nächsten Ausgabe.





Eng könnte es für uns werden, wenn Interplay es nicht schafft, **Frankenstein** oder **Stonekeep** vor Redaktionsschluß der nächsten Ausgabe fertigzustellen. Beide Games sollen zeitgleich erscheinen, und wir brennen auf einen Test.



England ruft: Die Herbst-ECTS lockt mit dem Software-Weihnachtsangebot. Stefan und Thomas laufen sich für Euch die Hacken ab und bringen einen Berg voller Goodies mit zurück nach good old Germany.

Enge Schluchten erwarten den Spieler bei **Turrican II**, dem Ballerspielklassiker, der nach fünf Jahren endlich auf PC umgesetzt wurde. Außerdem kündigte man beim Distributor Softgold die deutsche Version von LucasArts' **Vollgas** an, und man hofft auf **Celebrity Poker**, **Heroes of Might & Magic** von New World Computing sowie **Knights of Xendar** von Megatech. Wir hoffen mit!





„MEGAmäßig SCHNELL das Kleine!!!“

PC CONTROL PAD (TP513)

- 8-Wege Daumen-Controlpad für IBM PC/XT/AT 386, 486, Pentium & Kompatible
- Sicherer Griff durch neuartige Formgebung
- 3 Feuertasten A, B, C mit Auswahlmöglichkeit zwischen Dauer- u. Turbofeuer für die Feuertaste A
- Extralanges Kabel mit 15 Pin-Verbindung für größtmögliche Bewegungsfreiheit

Telefonische Bestellungen über:

avalon vertriebs GmbH
(0 60 21) 84 06 83

LEISURESOFT GmbH
Leisuresoft Vertriebsges. mbH
(0 23 83) 6 90

TecnoPlus Ltd., Sketty Close, Brackmills Business Park, Northampton, NN4 OPL, England

KEEP THE SECRET



GET THE TASTE

DMB&B IMPARC